PlayStation®2 | PSP PlayStation®Portable | PLAYSTATION 3

PlayStation®

Revista Oficial - España

SÓLO 2'95 € REVISTA + GUÍA

#77 • JUNIO 2007 • 2,95 €
CANARIAS 3,10 €
GRUPO ZETA
8 420565 092005 00077

¡EXCLUSIVA MUNDIAL!

grand theft auto IV

TODO LO QUE HAY QUE SABER DEL JUEGO MÁS ESPERADO PS3

¡DUELO DE SHOOTERS!

MEDAL OF HONOR AIRBORNE VS. CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

¿Quién ganará la batalla?

LAS NOVEDADES DE PLAYSTATION NETWORK

¡DESCUENTO EN LOS MEJORES JUEGOS!

5€ DE AHORRO SEGURO EN NUESTROS TÍTULOS RECOMENDADOS...

- Resistance Fall Of Man (PS3)
- Mobile Suit Gundam (PS3)
- NBA 2K7 (PS3)
- Everybody's Tennis (PS2)
- Ratchet & Clank: El Tamaño Importa (PSP)

FONDO:

NJA GAIDEN SIGMA – **RATCHET & CLANK EL TAMAÑO IMPORTA** – OBLIVION – **THE DARKNESS** – CRUSH
RRY POTTER Y LA ORDEN DEL FÉNIX – SOCOM U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO 2 – **HEATSEEKER** – SBK 07...

Nuevo **Škoda**Fabia

ENGANCHA

Pégate a él. Pruébalo. Y cuando descubras todo lo que podéis compartir juntos, verás lo que significa haber encontrado el compañero perfecto. Comparte experiencias, comparte sus motores, su avanzada tecnología, comparte un nuevo diseño, comparte amigos, viajes, comparte tu vida. Y no podrás despegarte de él. Porque el nuevo **Škoda**Fabia, engancha.

www.skodafabia.es

Infórmese de su concesionario más cercano en: 902 45 65 75, www.skoda.es. Consumo ponderado gama Fabia: [4,6 - 7,6] l/100 km. Emisiones CO_2: [120 - 181] g/km.

GRUPO ZETA

Fundador ANTONIO ASENSIO PIZARRO

Presidente FRANCISCO MATOSAS
Vicepresidente Ejecutivo ANTONIO ASENSIO MOSBAH
Consejeros JOSEP MARÍA CASANOVAS, FÉLIX ESPELOSÍN, SERAFÍN ROLDÁN, JULIO GARCÍA
Secretario JOSÉ RAMÓN FRANCO
Vicesecretario ENRIQUE VALVERDE

Director Editorial y de Comunicación MIGUEL ÁNGEL LISO

Comité Editorial MIGUEL ÁNGEL LISO, JOSEP MARÍA CASANOVAS, ANTONIO FRANCO, JESÚS MARAÑA, JOSÉ ONETO, ALFONSO S. PALOMARES Y JESÚS RIVASÉS

Director de Área de Revistas y Ocio JOSÉ LUIS GARCÍA
Director de Área de Prensa ROMÁN DE VICENTE
Director de Área de Administración y Finanzas CONRADO CARNAL
Director de Área de Servicios Corporativos ROMÁN MERINO
Director de Área de Comercial y Publicidad PABLO SAN JOSÉ
Director de Área de Distribución VICENTE LEAL
Directora de Área de Promociones y Marketing MARTA ARIÑO
Director de Área de Libros FAUSTINO LINARES
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios AGUSTÍN VITÓRICA

REDACCIÓN
Director MARCOS GARCÍA REINOSO
Director de Arte DIEGO ARESO
Redactor Jefe BRUNO SOL
Redacción
ROBERTO SERRANO MARTÍN, ANA MÁRQUEZ SALAS (Playstyle), DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN, PEDRO BERRUEZO PADILLA
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ, FRANCISCO CABALLERO
Colaboradores
LÁZARO FERNÁNDEZ, RAÚL BARRANTES, JAVIER BAUTISTA, ISABEL GARRIDO, DAVID CASTAÑO, MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ, RAFA NOTARIO, JAVIER ITURRIOZ, JESÚS ROCAMORA, NOEL CEBALLOS, IGNACIO SELGAS, MARTA HURTADO DE MENDOZA
Sistemas Informáticos JAVIER RODRÍGUEZ

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área CARLOS RAMOS
Director Editorial y de Expansión OSCAR BECERRA
Directora Comercial ESTHER GÓMEZ
Directora de Marketing MARÍA MORO
Adjunta a la Dirección de Área ÁNGELA MARTÍN
Director de Desarrollo CARLOS SILGADO
Director de Producción JORDI OMELLA

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 104 694 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña FRANCISCO BLANCO
Directora de Publicidad Internacional GEMA ARCAS
Coordinación de Publicidad MAR SANZ

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: JULIÁN POVEDA (Director). FRANCISCO ANDRES (Director de Equipo) MAR LUMBRERAS (Jefe de Publicidad) c/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel. 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: FRANCISCO BLANCO (Director de Publicidad en Cataluña) JUAN CARLOS BAENA (Jefe de Equipo) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JAVIER BURGOS (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO (Delegada) Tel 653 904 482
Galicia: MARIAN GARRIDO (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Telf. 981 57 17 15
Aragón: ALEJANDRO MORENO (Delegado) Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA (Delegado). Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 45

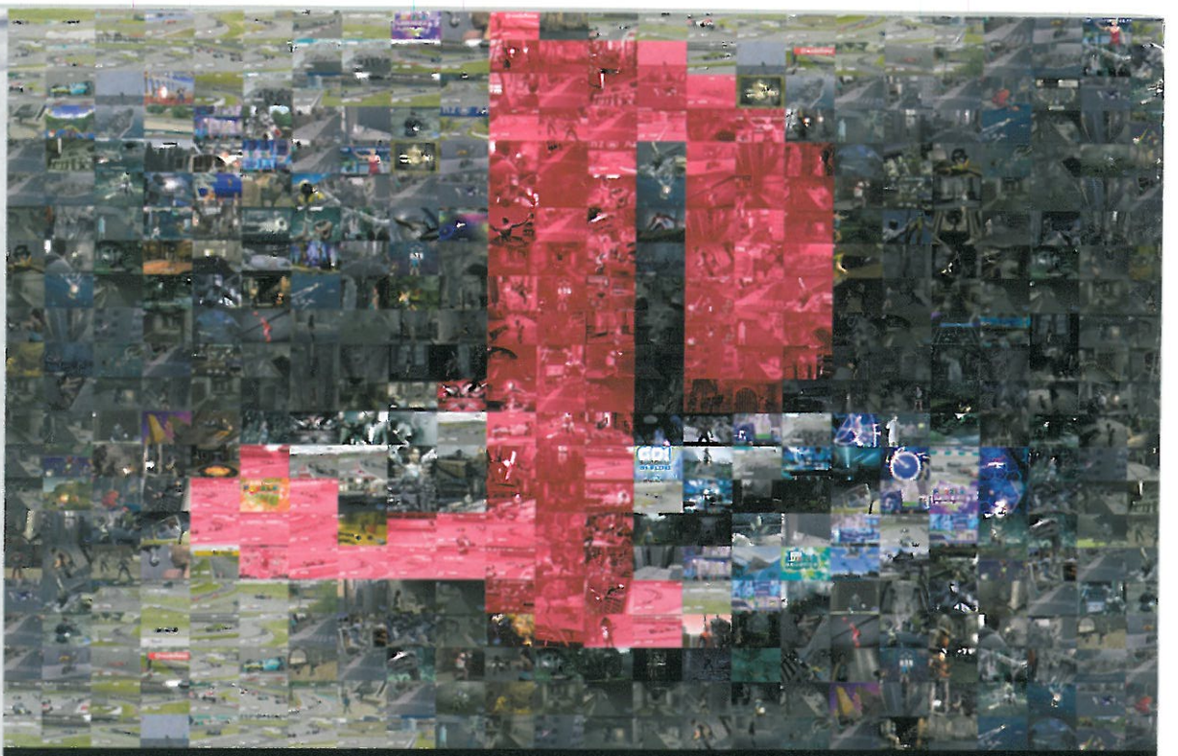
INTERNACIONAL: GEMA ARCAS (Directora de Publicidad Internacional)
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO. **Alemania:** I.G.A. Munich. Tanja Schrader Tel.: 49 89 92 50 35 54, tanja.schrader@iga.burda.com **Holanda:** Lennart Ave & Associates, Lennart Ave, Bruselas. Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 00 95. **Suecia:** Lennart Ave & Associates, Caroline Ave, Estocolmo. Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07 **Francia:** I.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel.: 331 41 34 81 68, vwright@i-g-a.com **Italia:** F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña:** GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres. Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal:** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa. Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 386 32 83. **Suiza:** Trisservice Philippe Girardot, Tel.: 41 227 96 46 26, info@trisservice.ch **Escandinavia:** I.G.A. Karin Södersten. Tel: 46 8 457 89 07, karin.soderstenkarlen@ase.se USA: I.G.A. New York. Dawn Erickson. Tel.: 1 212 767 65 73, derickson@ifmus.com. **Canadá:** HLP. Heidi Sarazen. Tel: 001 416 463 03 00, heidisarazen@hotmail.com **Grecia:** Publicitas Hellas SA. Sophie Papapolyzou, Marousi. Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57 **Japón:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai Tel.: 81 3 3661 61 38, kai-pbi@gol.com. **Taiwan:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348. **Korea:** Sinsegi Media Inc. Jung-Won Suh. Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **Dubai:** Iceberg Media. Ivan Montanari. Tel: 00 97 143 90 89 99, ivanmontanari@hotmail.com **India:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel. Tel: 9122 22 87 57 17, marzbanmedia@vsnl.com **Thailandia:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Manglonkarn. Tel: 662 938 61 88

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13 Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

DEPÓSITO LEGAL: M-50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

PlayStation 2 Revista Oficial no se hace responsable de la opinión de sus colaboradores en los trabajos publicados, ni se identifica necesariamente con la opinión de los mismos. Así como tampoco de los productos y contenidos de los mensajes publicitarios que aparecen en la revista, que son exclusiva responsabilidad de la empresa anunciadora.



PlayStation®
Revista Oficial - España

LA SINFONÍA DEL NUEVO MUNDO

Bruno «Nemesis» Sol
REDACTOR JEFE
bsol.ps@grupozeta.es
«Tengo la boca sucia y el alma limpia»

Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Jornada continua, ime libro de Marcos!»

Roberto «R. Dreamer» Serrano
rserrano.ps@grupozeta.es
«En el último momento, todo puede suceder... (Fábula)»

Pedro «John Tones» Berruezo
pberruezo.ps@grupozeta.es
«Microrrelato: Él saltó por la ventana, pobre»

Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«La auténtica alta resolución soy yo mismo»

Los acordes de la nueva era prosiguen su marcha triunfal. Es cierto que todavía nuestra PS2 echa humo procesando maravillas del calibre de God Of War II o Tomb Raider Anniversary, y que le queda más vida de la que muchos creen. Sony es especialista en arropar con software de calidad a todas sus máquinas más allá de la línea temporal que las define, pero es inevitable sentir los cantos de sirena que produce PS3. Lo que nos ofrece a día de hoy es más que suficiente para alimentar nuestras ansias de diversión en alta resolución (echad una ojeada al artículo de Oblivion), pero lo que llegará en apenas unos meses supera todo lo imaginable. Desde las bondades del entorno PlayStation Home (el verdadero futuro del ocio digital) y las suculentas ofertas de PlayStation Store, hasta la colección de obras maestras que comenzarán a desfilar a partir de septiembre. Todo ello conforma una auténtica sinfonía, la del nuevo mundo que está por llegar...

Marcos «The Elf» García
DIRECTOR
marcos.ps@grupozeta.es

nuestro tiempo este mes...

2 días empapándome de las costumbres murcianas en sus fiestas (Last Monkey)

2 horas volviéndonos tarumbas con la guía de Formula One Championship Edition

1 mes viendo cómo nuestro director de arte aprende a jugar a PlayStation 3 (aún le falta)

3 días comiendo salmorejo y otros manjares en tierras cordobesas (The Elf y Nemesis)

30 min. esperando a las nuevas becarias...

sumario

#77
JUNIO
2007

PS2
PS3
PSP

Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.

Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.

Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.

Con él te explicaremos las funciones On-line del título en cuestión.

Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

Te informamos del uso del Sixaxis en cada juego.

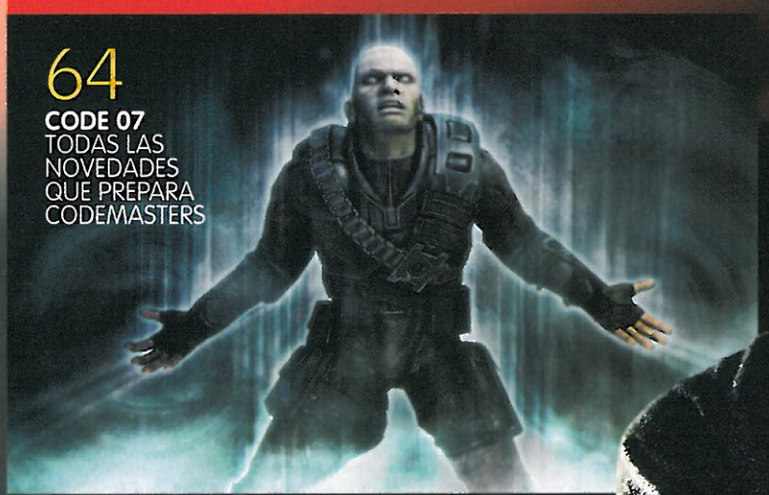
La conectividad entre PSP y sus hermanas mayores, PS3 y PS2, comentada al detalle.

A su lado encontrarás información de las modalidades multijugador de los juegos de PSP.

CÓMO PUNTUAMOS

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.

44
GRAND THEFT AUTO IV
CONOCE EN EXCLUSIVA TODOS LOS DETALLES DEL JUEGO MÁS ESPERADO
TEMA DE PORTADA



64
CODE 07
TODAS LAS NOVEDADES QUE PREPARA CODEMASTERS

78 **T.E.S.IV: OBLIVION**
¿EL MEJOR RPG DE LA HISTORIA?

134
ENTREVISTA A DANIEL RADCLIFFE
EL JOVEN ACTOR NOS HABLA DE H.P. Y LA ORDEN DEL FÉNIX

PlayStation®
Revista Oficial - España

116 PAC-MAN RALLY
EL COMECOCOS SE PASA AL GÉNERO DE LA VELOCIDAD.

NEWS 14
LAS NOTICIAS DE MÁS RABIOSA ACTUALIDAD

14 News Tecno
18 News PlayStation 3
26-28 News PSP y PS2

JAPÓN 74
LOS ÚLTIMOS LANZAMIENTOS DEL LEJANO ORIENTE

74 Odin Sphere

PS ON-LINE 32
QUÉ PASA SI CONECTAS TU PS3 A LA RED

32 PlayStation Home
38 Little Big Planet

TEST 78
ANALIZAMOS TODAS LAS NOVEDADES

78 PS3 T.E.S. IV: Oblivion
84 PS2 Tomb Raider Anniversary
88 PSP Ratchet & Clank: El Tamaño Importa
92 PSP Valkyrie Profile Lenneth
94 PS2 Metal Slug Anthology
96 PS2 PSP SuperBikes 07
98 PSP Crush
100 PSP Smash Court Tennis 3
102 PSP SOCOM U.S.N.S.: FireTeam Bravo 2
104 PS2 Demon Chaos
106 PS2 S.M.T. Digital Devil Saga 2
108 PS2 PSP Heatseeker
110 PS2 The Red Star
112 PS2 The King Of Fighters M.I. 2
113 PS2 The King Of Fighters XI
114 PSP Puzzle Quest
116 PS2 Pac-Man Rally
118 PSP Impossible Mission
119 PSP Death Jr. 2
120 PSP Aces Of War
122 PS2 Dancing Stage SuperNova
123 PSP Diner Dash
124 PSP UEFA Champions League 06-07
126 PSP Full Auto 2: Battlelines
127 PS2 The Fast & The Furious: T.D.
128 PS2 Samurai Warriors Empires 2

VERSIÓN BETA 130
PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA

130 PS3 Ninja Gaiden Sigma
134 PS3 PS2 PSP Harry Potter y La Orden Del Fénix
136 PS3 The Darkness

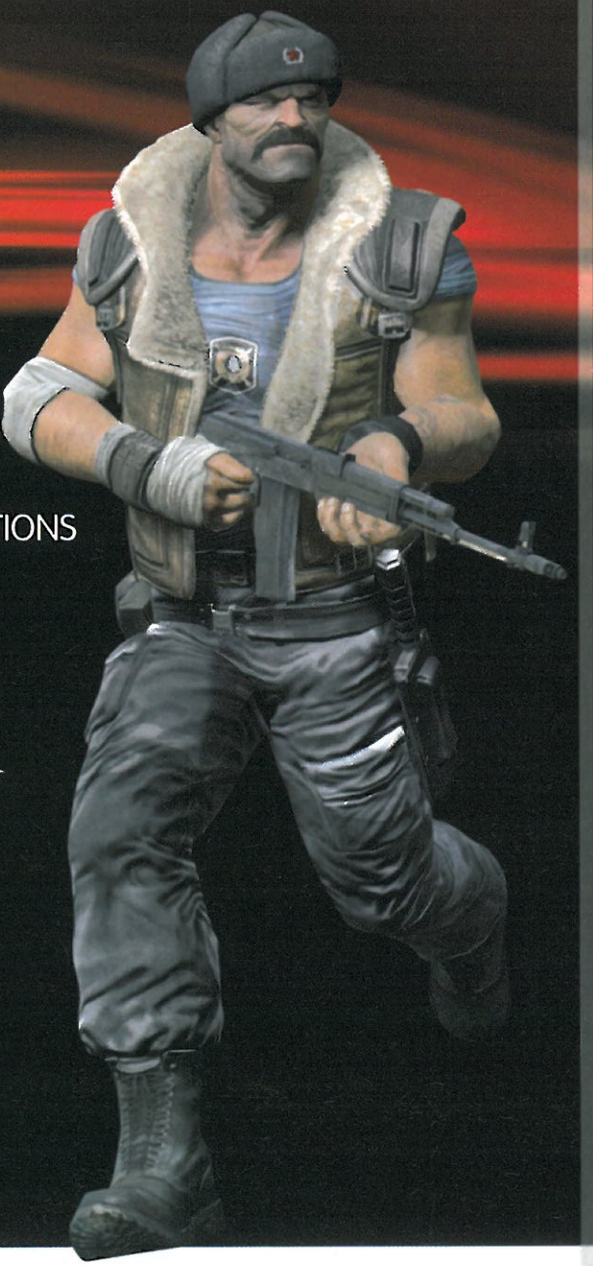
BUZÓN 142
CONSULTORIO 144

PLAYSTYLE 149
HAY VIDA MÁS ALLÁ DE LOS VIDEOJUEGOS

150 Música: Fábula
152 Cine: Sunshine
156 Blu-ray: Babel
158 Cómic: Sleeper
159 Agenda
160 Moda: Lo que se lleva en tenis
161 Motor: Peugeot 207 RC

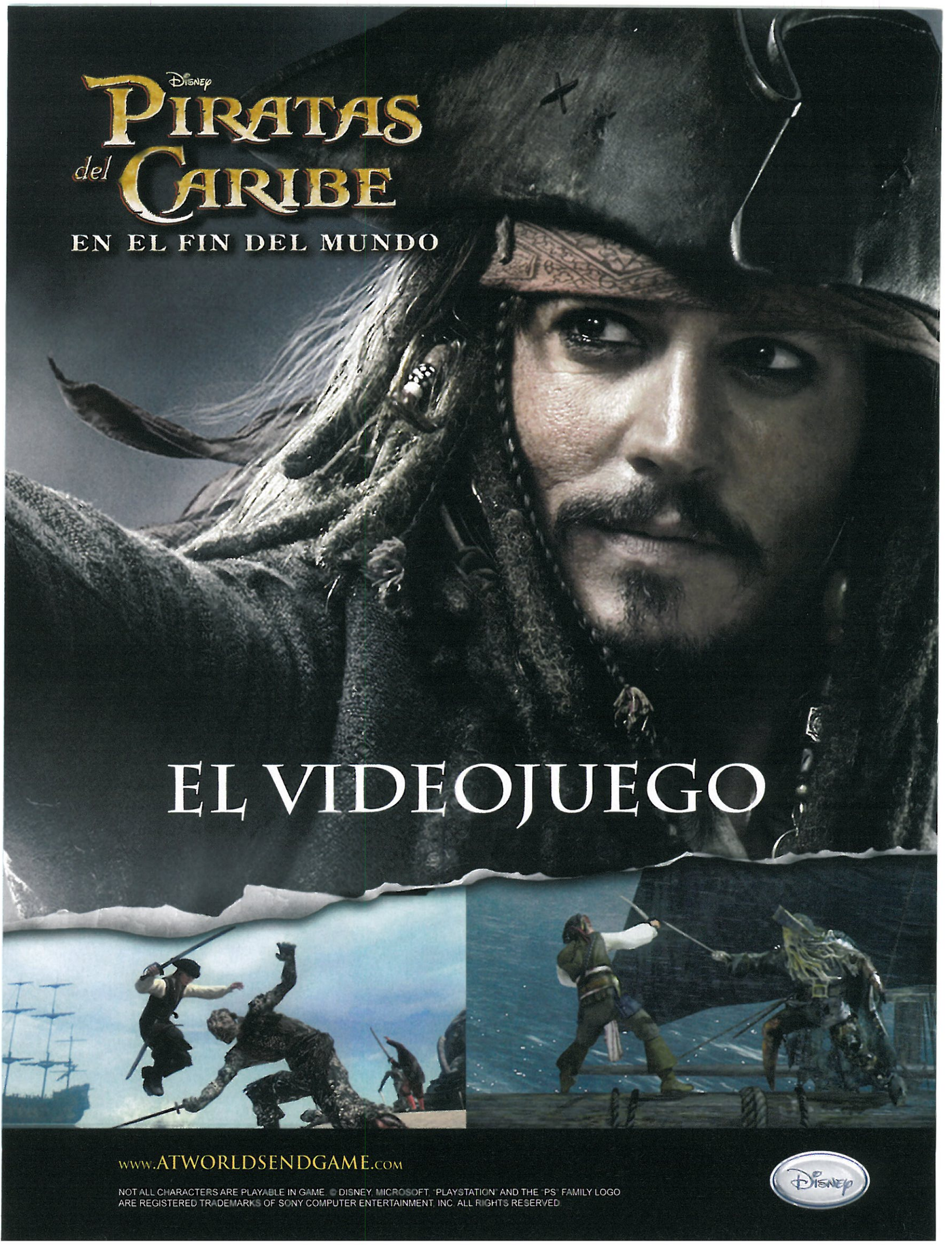
32
PS NETWORK
HOME, LITTLE BIG PLANET, WARHAWK Y EL RESTO DE LANZAMIENTOS QUE POBLARÁN LA RED DE PLAYSTATION 3

70
REPORTAJE THE CLUB
ACCIÓN INNOVADORA EN EL NUEVO JUEGO DE BIZARRE CREATIONS



88
RATCHET & CLANK: EL TAMAÑO IMPORTA
LOS HÉROES DE INSOMNIAC LLEGAN A PSP

¡VIVE Y MUERE POR LA ESPADA!
PIRATAS DEL CARIBE
PIRATAS DEL CARIBE
PIRATAS DEL CARIBE
PIRATAS DEL CARIBE
PIRATAS DEL CARIBE
12+
16+
www.pegi.info
www.pegi.info
PlayStation 2
PSP
PLAYSTATION 3


Disney
PIRATAS del CARIBE
EN EL FIN DEL MUNDO
EL VIDEOJUEGO
www.ATWORLDSENDGAME.com
NOT ALL CHARACTERS ARE PLAYABLE IN GAME. © DISNEY, MICROSOFT, "PLAYSTATION" AND THE "PS" FAMILY LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
Disney

PS3 PS2 PSP

futuro perfecto

Las imágenes más espectaculares de los juegos más esperados.

El terreno. Nunca habíamos visto una deformación tan realista del firme.

Colisiones. Los coches se deforman en tiempo real, aunque no afectará al control.

Más barro. Sega Rally será capaz de hacer frente a MotorStorm en cuanto al realismo de la suciedad que levantan los vehículos.

SEGA RALLY

PS3

LANZAMIENTO
OTOÑO
2007

Parece que fue ayer, pero ya hace doce años que **Sega** revolucionó el género de la conducción con el lanzamiento de una de sus recreativas más exitosas, que aún hoy en día sigue proporcionando pingües beneficios a la compañía del erizo azul. Tras algún intento fallido por resucitar el mito, ***Sega Rally***, el *arcade* de conducción por excelencia, volverá a finales de año por todo lo alto. Muchos más vehículos reales y entornos que en el original servirán para dar cabida a la misma jugabilidad inimitable, e inimitada, que enganchó a *fans* de todo el mundo, pero con un apartado gráfico impresionante. Tras ver el juego en movimiento, nos ha dejado con la boca abierta... No le quites el ojo de encima porque promete, y mucho.

Chicos listos. La inteligencia artificial del juego es de lo más avanzada. Tanto los enemigos como tus compañeros de equipo se comportan de forma muy realista.

100% real. El realismo es una constante en el título de IO Interactive. Todas las armas del juego son auténticas, así como su comportamiento en cada situación.

Destrucción. Casi la totalidad del entorno del juego puede despedazarse y destruirse con cualquier arma y de una forma espectacular.

KANE & LYNCH

LANZAMIENTO
OTOÑO
2007

Los creadores de *Hitman* y *Freedom Fighters* irrumpen en la nueva generación con un *shooter* en tercera persona espectacular y realista a partes iguales. Kane y Lynch, condenados a muerte, escapan a su destino y se embarcan en una aventura que les llevará a cooperar entre sí para sobrevivir. El título de **IO Interactive** presentará un realista motor gráfico y físico, evolución del *engine Glacier* de *Hitman*, y opciones multijugador cooperativas que permitirán controlar individualmente a Kane y a Lynch. Realismo, violencia y juego cooperativo de mano de auténticos expertos en el género *shoot'em-up*.

Dúo letal. Kane, un mercenario homicida, y Lynch, un psicópata esquizofrénico... ¿con cuál de los dos piensas jugar en el modo Cooperativo?

PS3

Multitudes. Uno de los puntos fuertes del engine de Kane & Lynch es la capacidad de mostrar grandes cantidades de personas.

PSP

LANZAMIENTO
JUNIO
2007

SILVERFALL

Parece que los ***RPG*** de acción con perspectiva cenital han encontrado la plataforma ideal en la estilosa portátil de **Sony.** Tras ***Untold Legends*** y ***Dungeon Siege*** le toca el turno a este ***Silverfall,*** de nuevo una adaptación de un título aparecido en PC hace algunos meses. Fantasía medieval (cómo no), total libertad sobre la evolución de los personajes, un hermoso mundo que explorar y cientos de enemigos a los que combatir serán sus rasgos más destacables. Por supuesto, no faltará el modo multijugador Cooperativo y Competitivo.

CATCH THE FEVER

0% TAE

EN FINANCIACIONES A 24 MESES

Ahora tu SEAT SIN ENTRADA y con TODO INCLUIDO:

- 4 años de Garantía sin Límite de Kilómetros
- Seguro a Todo Riesgo
- Servicio de Mantenimiento

Gama Ibiza desde 8.895 €*.

* SEAT Ibiza 1.2 70 CV Reference. PVP recomendado en Península y Baleares: 8.895 €. IVA, transporte, impuesto de matriculación, ahorro promocional y Plan Prever incluido.
TIN: 0%. Comisión de Apertura: 0%. Seguro de Auto ofrecido por Zurich. Oferta Volkswagen Finance E.F.C. S.A válida hasta 30/6/07. RBE nº: 1760/07.
Consumo ponderado: 6 l/100 km. Emisión CO_2: 144 g/km. Imagen acabado FR.

SEAT
auto emoción

seat.es

Información: 902 402 602

PS3 PS2 PSP

NEWS

Todo lo que necesitas para estar a la última

TECNO

LA FOTO MÁS DESEADA

Cámara de fotos Cyber-shot T100

Serás la envidia de todos... no sólo por su vanguardista diseño sino porque posee las características más deseadas por los amantes de la fotografía. 8,1 megapíxeles, pantalla LCD de 3 pulgadas! Con tecnología antirreflejos, extraluminosa y con 230.000 puntos. A ello hay que añadir que la cámara de fotos de Sony tiene un potente zoom óptico 5x y salida de vídeo de Alta Definición para su conexión al televisor. (Disponible en rojo, negro y plateado).

449 € www.sony.es

Un poquito de videojuegos.

No te pierdas todos los detalles del juego más esperado del verano para PlayStation3, Ninja Gaiden Sigma. Página 130.

EYETOY EVOLUCIONA

La cámara *EyeToy* fue diseñada en 2002 por el estudio londinense de **Sony C.E.**, y su lanzamiento tuvo lugar un año después junto con su primer juego compatible, *EyeToy: Play*. Dos años más tarde apareció una nueva versión más pequeña, ligera y de color plata. Durante este verano se pondrá a la venta su sucesora para **PlayStation 3**, llamada *PlayStation Eye* y que contará con grandes mejoras, como un micrófono mucho más sensible, dos niveles de *zoom* y la posibilidad de grabar vídeo y realizar instantáneas para ser almacenadas en el disco duro.

MÁS QUE UN DVD

RDR-HX1025

Se acabó eso de tener mil aparatos alrededor del televisor para escuchar música, ver pelis... Y es que este DVD de Sony lleva incorporado un disco duro de nada más y nada menos que 250 GB, por lo que te permite almacenar hasta 200 álbumes. Y, por ejemplo, guardar todas tus fotos (hasta un total de 4.000 archivos) y verlas en modo presentación con tu música favorita. Además, este DVD grabador tiene salida HDMI. 719 € www.sonyes

CON EL MEDIO AMBIENTE

Teléfono Butler 5710 LR

Si eres de los que reciclan (que deberíamos ser todos, por cierto), de los que ahorran en el consumo de energía y, por tanto, te preocupa eso del Cambio Climático, hazte con este teléfono para casa, ya que dispone de un «modo ecológico» que asegura unos niveles de radiación mínimos. Además, posee un diseño compacto y la batería tiene una duración de unas 11 horas en conversación. 59,95 € www.topcom.net

1

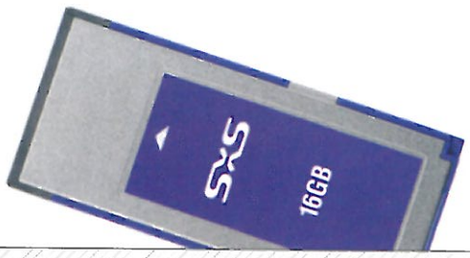
EyeToy original

2

EyeToy 2.0

3

PlayStation Eye



El detalle. SxS. Así es como se ha denominado la futura tarjeta de memoria (saldrá a la venta a finales de año) para sistemas de vídeo. Esta tarjeta está siendo desarrollada en colaboración entre Sandisk y Sony, quienes aseguran que ofrecerá gran capacidad y transferencia de datos a alta velocidad.

ADIVINA, ADIVINANZA...

Bravia Theatre RHT-G800

... ¿Dónde está instalado el sistema de sonido 5.1? Sony, pensando en lo incómodo que es tener por medio los altavoces, dispositivos y cables de estos sistemas, ha creado el Bravia Theatre RTH-G800, un mueble de televisión que esconde todos los mecanismos del sonido envolvente 5.1. Es elegante y de líneas rectas con un frontal superior de cristal.

999 € www.sony.es

MAMÁ, QUIERO SER DJ

Mobile DJ MP3

Se trata del primer mini-controlador inalámbrico de mezclas digitales. Dispone de dos platos para mezclar, hacer scratch y sincronizar los archivos MP3 o WAV almacenados en el PC. También tiene un total de 25 botones para hacer efectos... 79,99 € www.hercules.com

UN RATÓN MUY EQUIPADO

Conceptronic

Ideal para los que usen portátiles ya que ha sido diseñado para ofrecer un alto rendimiento en cualquier parte al ser inalámbrico, su instalación no requiere drivers y dispone de sensor óptico. Además, el ratón va equipado de una llave USB que se guarda en la parte inferior. 14,90 € www.conceptronic.net

Lara Croft Tomb Raider: Anniversary © 2007 Eidos Interactive Ltd. Developed by Crystal Dynamics, Inc. Published by Eidos Interactive Ltd. Crystal Dynamics is a trademark of Crystal Dynamics Inc. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All rights reserved. "PS", "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Microsoft Games Studio logo, and the Games for Windows logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

DEVIL MAY CRY 4

Ponemos las manos encima a la nueva versión jugable del esperado juego de Capcom, debut de la gran saga en PS3

Nos acercamos a las oficinas de **Proein** (filial de **Eidos Interactive**, compañía que se ha hecho con los derechos de distribución del juego en Europa) para descubrir hacia dónde ha avanzado la saga en esta primera incursión en la nueva generación. La versión que probamos mostraba un estado bastante más avanzado que el que pudo verse en la pasada edición del **Tokyo Game Show**, y presentaba al nuevo héroe, Nero, en una serie de escenarios. Comenzamos en una ciudad infestada de enemigos (las diabólicas marionetas típicas de la saga), que ofrecía una espectacular arquitectura clásica. Después, pasamos a un paraje helado, donde Nero se enfrentaba a dos demonios de hielo, para acabar en un desolado pueblo cuyo único habitante era un gigantesco ser de fuego. El enfrentamiento contra el mismo era sin duda el momento más espectacular. La mecánica es similar a la de las anteriores entregas, pero se han añadido nuevos movimientos gracias al poderoso brazo del protagonista, que le permite agarrar a los enemigos a distancia y superar abismos como si del gancho magnético de Lara Croft se tratara.

El juego no tiene una fecha definitiva, pero todo apunta al próximo Otoño

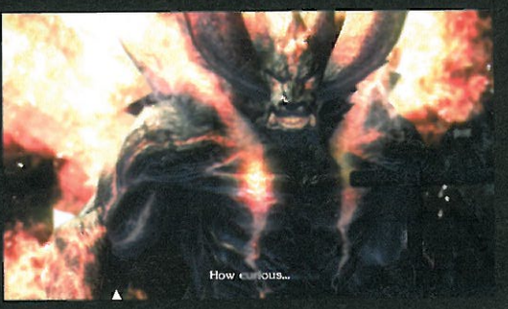
EL HÉROE ORIGINAL.

No hemos podido jugar con él, pero ya está claro que Dante será jugable en algún momento de la aventura, además de protagonizar un papel fundamental en el argumento del juego. Aparece algo más envejecido que antes.

Escenarios. El juego sigue mostrando impresionantes ejemplos de arquitectura clásica, como ha ocurrido con anteriores capítulos de la saga. Pero ahora, con la potencia del corazón de PS3, las dimensiones y el detalle de estas construcciones aumentan notablemente.

FINAL BOSSES.

Durante el transcurso de la versión que pudimos probar, aparecieron dos final bosses, signos distintivos de la saga. Eran dos seres de hielo gemelos y un demonio de fuego conocido como Berial, de gigantescas dimensiones y un aspecto de lo más amenazador.



NUEVO TÍTULO DE SQUARE ENIX

La compañía ha registrado el nombre de una nueva franquicia, The Last Remnant. El proyecto ha sido dirigido por Hiroshi Takai, que ya participó en The Bouncer y nos presenta un RPG para PlayStation 3 que cuenta con dos protagonistas: Rush y The Conquerer.

Argumento. El guión de TimeShift también se ha modificado para dar mayor empaque a los personajes.

TIMESHIFT

Vivendi Games anuncia la versión para PS3

Su lanzamiento está previsto para finales de año. La gran sorpresa ha sido el anuncio de que **PlayStation 3** contará definitivamente con su correspondiente edición del *shooter* de **Saber Interactive**. El juego hace gala de un motor gráfico impresionante (gracias al denominado *Saber3D* de la compañía) y la posibilidad de controlar el tiempo gracias al traje del protagonista. Por otro lado, **Saber Interactive** ha llevado a cabo una profunda reconversión del título que le confiere un nuevo aspecto, mucho más espectacular y realista visualmente (se han utilizado modelos con 5.000.000 de polígonos).

Un infierno. Todo el aspecto del juego se ha cambiado para darle un tono más oscuro y sugerente, que lo hacen mucho más atractivo que el proyecto original.

Metamorfosis. Con el nuevo motor gráfico se han implementado efectos metereológicos, texturas de mayor resolución, HDR Lighting, mayor profundidad y otros efectos para mejorar el apartado visual.

Sega firma con Marvel

El Capitán América, el Increíble Hulk y Thor serán los primeros personajes de la editorial en beneficiarse del acuerdo alcanzado con **Sega**. Aunque el primero en ver la luz será el juego basado en la película y cómic de Iron Man, para 2008. Los otros tres títulos también coincidirán con su estreno en cine.

SNAKE NECESITA RECLUTAS ¿TE APUNTAS?

LA PRIMERA AVENTURA METAL GEAR SOLID PARA PSP®

Metal Gear Solid: Portable Ops es la primera aventura de Metal Gear para PSP®, un nuevo capítulo que continúa la historia de Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Tus habilidades de liderazgo, tus reacciones en el combate cuerpo a cuerpo y tus tácticas de sigilo, serán evaluadas mientras avanzas en una historia que te dejará sin aliento...

METAL GEAR SOLID
PORTABLE OPS

ALISTATE EN LIGA METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS PARA PSP®

La nueva y exclusiva liga para todos los jugadores de PSP® que quieran demostrar sus habilidades junto a Snake. En ella podrás crear tus propios torneos, participar en campeonatos oficiales y enfrentarte a los mejores jugadores de toda Europa.

Entra en www.mpoleague.com y podrás crear tus propios clanes, reclutar compañeros de armas, compartir tácticas de combate o intercambiar trucos y experiencias.

METAL GEAR SOLID
PORTABLE OPS
LEAGUE

No esperes más para alistarte.

KOJIMA PRODUCTIONS PRESENTS

DAVID HAYTER / STEVE BLUM / DAVID AGRANOV / NOAH NELSON / DWIGHT SCHULTZ
ORIGINAL STORY & PLANNING: HIDEO KOJIMA / DESIGN DIRECTION & CHARACTER DESIGN: YOJI SHINKAWA / MECH DESIGN: JUNTARO SAITO / ARTWORK BY ASHLEY WOOD / STORY BY GAKUTO MIKUMO
MUSIC BY NORIHIKO HIBINO / ENDING THEME "CALLING TO THE NIGHT" VOCALS BY NATASHA FARROW / DIRECTOR: MASAHIRO YAMAMOTO / PRODUCER: NORIAKI OKAMURA / GENERAL MANAGER & PRODUCER: HIDEO KOJIMA
WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GAMES / WWW.KONAMISTYLE-EUROPE.COM / WWW.KONAMI.JP/KOJIMA_PRO

© 1987 2006 KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD. «KONAMI» IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION. / "-P-", "PLAYSTATION", AND "PSP" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.

KONAMI

Tu PS3 está a punto de inundarse

Hydrophobia lleva años en desarrollo en el más estricto secreto. Y con razón: su planteamiento será revolucionario, ya que su motor exclusivo, el *HydroEngine,* va a ofrecer el agua más realista jamás vista en un juego. Este elemento será usado para resolver *puzzles* o afrontar peligros. *Hydrophobia,* obra de Blade Int, se valdrá de un sistema de IA por el cual cada personaje será consciente de los elementos del escenario.

Sé uno más del entorno Altair debe aprender a fundirse con el escenario, pasar desapercibido, provocar distracciones para huir... Sólo él puede lograrlo.

ASSASSIN'S CREED

Sarracenos, Asesinos y Cruzados combatirán en PS3

La Guerra Santa tendrá lugar a finales de año en **PlayStation 3**. El juego se desarrolla durante 1191, momento álgido de la Tercera Cruzada. Un conflicto que no beneficia a nadie, salvo a nueve caballeros que sacan beneficio del conflicto. Altair, protagonista del juego, es encomendado con la misión de detener la Cruzada acabando con estos especuladores. Este guión de película (en el que por ahora se ha confirmado que Altair no es un viajero temporal) es uno de los muchos alicientes de ***Assassin's Creed***, como las 10.000 animaciones de su protagonista. Un impresionante catálogo de movimientos, tanto acrobáticos como contextuales o de combate.

Además, el control distinguirá entre técnicas de intuición, esgrima o de reacción ante elementos del escenario, por ejemplo para escalar. Inteligencia desbordante para todos los personajes (capaces de ayudarte o traicionarte), escenarios inmensos, física hiperrealista... la ambición de este juegazo se podría complementar con un modo multijugador On-line.

www.revistaplaystation.com

¿Atascado en Okami? ¿Quieres saber todo sobre Piratas Del Caribe: En El Fin Del Mundo? ¿O quizá quieras participar en nuestro concurso sobre Final Fantasy XII? Pásate por la web y ya verás...

Vivir o morir. En los combates Altair hará uso de su agilidad para liquidar a los enemigos con combos certeros.

La ciudad a sus pies. La exploración permitirá acceder a lo más alto de Jerusalén, Acre o Damasco, para disfrutar de vistas así de sobrecogedoras.

Cruzados. Altair usará a estos guerreros con armadura como parapeto para protegerse en las emboscadas.

SOBRE RUEDAS

1 The Getaway 3.

Cada vez son más insistentes los rumores sobre *The Getaway 3* para **PS3**, un juego en el que **Team Soho** trabaja sin descanso. La principal novedad del título, junto a su rompedor acabado visual, será la ampliación de Londres y la inclusión de nuevos escenarios del Norte de Inglaterra, como *Newcastle*, o incluso zonas de Escocia como Glasgow o Edimburgo.

2

Aniversario de Ferrari con Ferrari Challenge.

System 3 se une a la celebración del 60 aniversario de *Ferrari* con *Ferrari Challenge*. En navidades llegará a **PS3** este juego de conducción, que incluirá vehículos de esta escudería, así como circuitos reales y un multijugador para 16 usuarios. Y todo con un aspecto técnico apabullante.

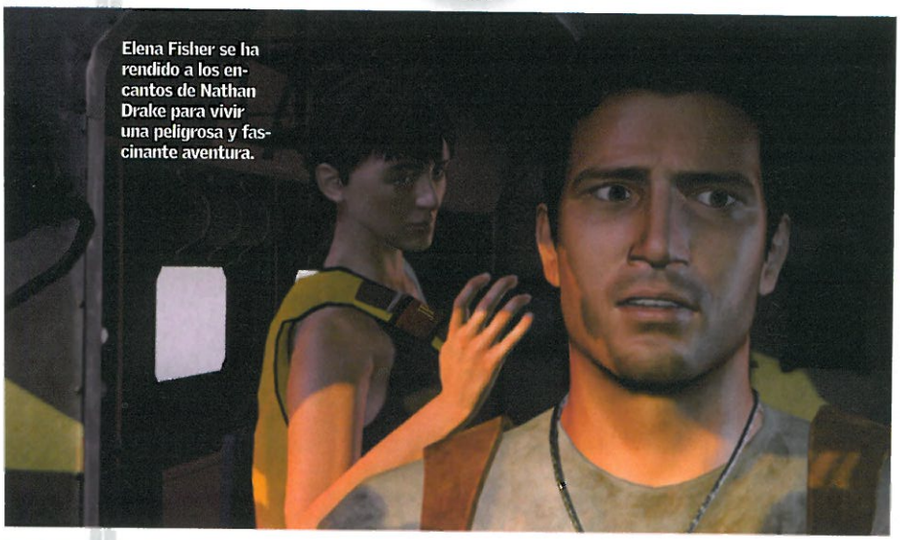
3

Burnout Paradise.

Electronic Arts presenta nuevas imágenes de los vehículos disponibles en *Burnout Paradise*. Junto a un acabado gráfico de primer orden, la principal novedad será el desarrollo abierto en una inmensa ciudad de libre exploración, donde realizar espectaculares colisiones.

LOS PIRATAS EN BLU-RAY

Buena Vista Home Entertainment publicará Piratas Del Caribe: La Maldición De La Perla Negra y El Cofre Del Hombre Muerto, en ediciones de 2 discos Blu-ray a partir del 6 de junio.



Elena Fisher se ha rendido a los encantos de Nathan Drake para vivir una peligrosa y fascinante aventura.

¡AVENTURAS!

Naughty Dog debuta en PS3 con Uncharted: Drake's Fortune

Atrás quedaron *Crash Bandicoot* y *Jak & Daxter*. Desde sus oficinas en Santa Monica, estos californianos han dado forma a una de las aventuras más esperadas para **PlayStation 3**. El protagonista está dispuesto a hacer palidecer a Lara Croft, ya que también es un arqueólogo con trazas de héroe. Junto a una guapa periodista partirán en busca del tesoro de Sir Francis Drake (del que se cree descendiente) en un colorido y recargado entorno selvático.

Uncharted: Drake's Fortune combina aventura y acción en un entorno de ensueño

He aquí el modelo original en el que se inspirará el mando de Rock Band.

Rock Band se asocia con Fender

El esperadísimo bombazo musical de Harmonix y Electronic Arts contará con un mando basado en la legendaria Fender Stratocaster. En el juego también estarán representados los bajos y amplificadores de la compañía americana, así como instrumentos de Roland Corporation y BOSS.

Empieza tu carrera en adidas.com/running

Cuanto más salto,
más pequeñas veo las cosas
que no me gustan.

adidas

IMPOSSIBLE IS NOTHING

Blanka Barón
-ninja

adiStar Microride

Con una amortiguación
que te hace saltar más.

Todas las novedades de Running en El Corte Inglés

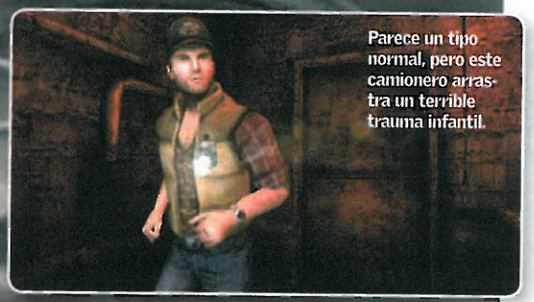
CONSULTA EN NUESTROS CENTROS COMERCIALES LA DISPONIBILIDAD DE ESTE PRODUCTO

PLANTA DE DEPORTES

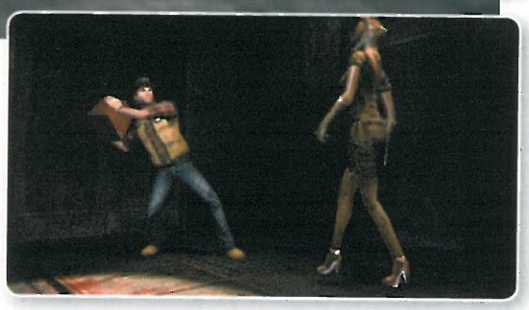
PSP ABRAZA EL TERROR

Silent Hill Origins nos producirá pesadillas en la portátil de Sony

Tras un agitado desarrollo y un cambio de estudio, ***Silent Hill Origins*** ultima su lanzamiento para **PSP** para finales de año y, cómo no, su aspecto es terrorífico. **Konami** quiere que el estreno en **PSP** de esta inquietante saga esté a la altura de sus predecesores, y para ello han decidido mirar al pasado. ***Silent Hill Origins*** explica el origen de esta serie, por medio de Travis Grady, un camionero que se ve atrapado en *Silent Hill*. Por si las amenazas sobrenaturales no fueran suficientes, Travis también se ha de enfrentar a sus recuerdos traumáticos. Este título es fiel a las anteriores entregas, con una cámara implementada para la portátil de **Sony**, enemigos tradicionales (como las enfermeras, inspiradas en las del filme) o la banda sonora de Akira Yamaoka. El juego incluirá el sistema **Cineractive**, que cambiará el control de forma intuitiva según la situación en que te encuentres.



Parece un tipo normal, pero este camionero arrastra un terrible trauma infantil.



Sí, no hay más remedio que examinar «eso». Los puzzles macabros son abundantes.

TU ESTUDIO PORTÁTIL MULTIMEDIA

Llega Go! Cam para PSP

Sony C.E. ultima el lanzamiento de *Go! Cam*, el nuevo accesorio de **PSP**. Este dispositivo se acopla en la parte superior de la consola para convertirla en una cámara multimedia, capaz de almacenar más de 40.000 fotos o dos horas y media de vídeo. Incorpora un micrófono, movilidad de 180 grados y el *software GoiEdit* para editar el material en la propia **PSP**. *Go! Cam* estará disponible por 49,99 €.

169 €

Desde el pasado 27 de abril **Sony C.E.** ha establecido el precio oficial de **PSP** en 169,99 €. Por si esto no fuera suficiente motivación para comprar la portátil más potente del mercado, desde el 7 de mayo están disponibles en precio *Platinum* cuatro juegazos imprescindibles: *Ridge Racer 2, Killzone, LocoRoco y MotoGP*.

LOS POLIS TOMAN CONTROL DE PSP

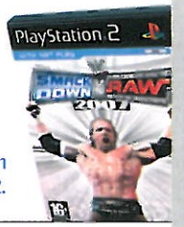
SWAT: Target Liberty

De la mano de **Vivendi Games** llegará a **PSP**, en otoño, este juego de acción táctica en tercera persona protagonizado por el conocido cuerpo policial *SWAT*. Un equipo de agentes de élite ha de detener la creciente amenaza terrorista en Nueva York. Para este objetivo, cada oficial cuenta con habilidades distintas, como artificieros, tiradores o agentes de asalto. Dichas técnicas pueden ser mejoradas e incluso usadas en colaboración, un elemento del que se sacará especial provecho en el modo On-line de ***SWAT Target Liberty***. El título cuenta con asesoramiento profesional y guión de Scott Rosenbaum, de la serie *The Shield*.

Únete al club

Winx trae por primera vez a **PSP** las aventuras de Bloom y sus amigas. Estas hadas han de detener al malvado Lord Darkar en una aventura que mezcla hechizos, minijuegos y la posibilidad de decorar una habitación con accesorios, trofeos y mascotas. Por 39,95 € podéis uniros a las *Winx*.

¡50.000 unidades! El título de THQ ha alcanzado las 50.000 copias vendidas en España, para PlayStation Portable y PlayStation 2.



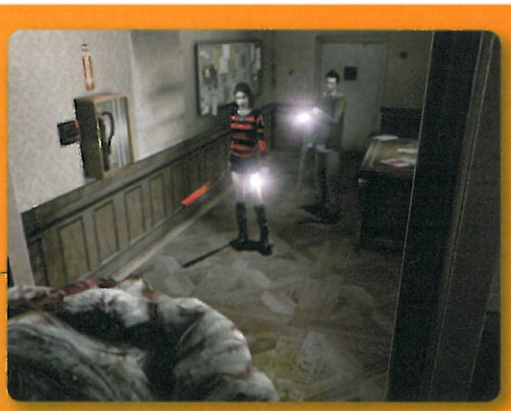
CESC PRESENTÓ LA PESLIGA '07

El joven jugador del Arsenal F.C. dio el pistoletazo de salida a la nueva temporada

Se celebró el pasado día 12, en la Sala *Négone* (Madrid). Cesc Fábregas fue el protagonista de la presentación y se declaró un fiel seguidor de *PES 6*, atreviéndose incluso a disputar un partido contra el campeón español de la pasada campaña de *PESLIGA*, Pablo.

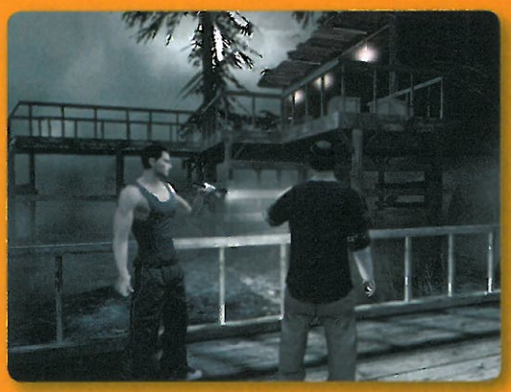
En la presente edición del campeonato, **Konami** pretende superar los 5.000 participantes del año pasado. Si quieres informarte de cómo inscribirte puedes entrar en **pesliga.es**, que cuenta ya con más de 70.000 usuarios.

Quedamos campeones. En el evento se celebró el primer torneo oficial de PES 6 para prensa especializada. R. Dreamer se alzó con el trofeo después de una disputadísima final que tuvo que decidirse en la tanda de penaltis.



Obscure lleva el terror a la universidad

Hydravision Entertainment ya está perfilando los últimos detalles de *Obscure II*. De nuevo nos encontramos con un *Survival Horror* cooperativo protagonizado por seis adolescentes. Monstruos, gran variedad de armas, *puzzles* y la posibilidad de que un segundo jugador se incorpore en cualquier momento.



Virgin Play pone a la venta en quiosco Happy Feet para PS2

Virgin Play pondrá a la venta en los quioscos de toda España el juego de **PS2** basado en la película de animación de **Warner Bros.** La compañía publicará *Happy Feet* en una edición especial al reducido precio de 19,95 €.

PlayStation.2
GOD OF WAR II
EL COMIENZO DEL FIN
Has llegado demasiado lejos. Armado de venganza has destronado al Dios de la Guerra. Pero la victoria no ha calmado tu agonía. Debes cambiar tu destino. Llevas viviendo a la sombra de los dioses demasiado tiempo. Ahora llega el comienzo del fin.
Lanzamiento 9 de Mayo. GODOFWARGAME.COM
18+
www.pegi.info
PlayStation.2
GOD OF WAR II
18+

PIRATAS DEL CARIBE

EN EL FIN DEL MUNDO

El tesoro más preciado

Coincidiendo con el estreno de la película también llega a móviles la tercera parte de *Piratas Del Caribe*, que presenta dos modos de juego: Historia y Batalla Naval. El primero es un plataformas ambientado en diferentes escenarios del filme y donde controlas a uno de los personajes. Tendrás que ir superando diferentes misiones y encontrar cofres del tesoro, además de reunir riquezas mientras acabas con otros piratas. De vez en cuando tendrás que librar duelos singulares contra alguno de esos enemigos; combates que poseen una mecánica propia que incluye una barra de poder que al llenarse permite lanzar un ataque especial que acaba con el enemigo. También, durante estos duelos, podrás esquivar (agachándote, saltando o zafándote) hasta que puedas lanzar tus ataques.

En Batalla Naval te convertirás en artillero del barco y tendrás que hundir al contrario. Es una mecánica bastante *arcade* e incluye *power-ups* con los que podrás lanzar tres balas de cañón en lugar de una. Puedes apuntar el cañón hacia donde creas conveniente con el fin de acabar con la artillería enemiga, o incluso algún pirata que ose asomarse.

SI TE GUSTÓ...
ERAGON
con PDC 3 te lo pasarás bomba.

evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

- Un desarrollo variado y muy ameno.
- No hemos encontrado nada negativo.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
9,3	8,0	9,7	9,0
Abunda en colorido y es profuso en detalles.	Una banda sonora adecuada, aunque algo repetitiva.	Un sistema de control sencillo y una mecánica muy divertida.	

CÓMO DESCARGARTE UN VIDEOJUEGO DESDE TU movistar

01 ENTRA EN EMOCIÓN
Busca el icono de acceso a emoción o servicios en el menú de tu movistar. Si no puedes acceder llama gratis a movistar al 1485 para configurarlo.

WORMS 2007

Renovarse y divertirse

Dos equipos de gusanos que sólo quieren aniquilarse entre sí utilizando las armas más disparatadas y un sistema de turnos son la esencia de ***Worms***. El juego se renueva en su edición 2007 con cuatro modos de juego para un jugador (Partida Rápida, Entrenamiento, Misiones y Combate a Muerte) y dos en multijugador (Partida Rápida y Desafíos). Los escenarios que presenta el título son enormes y hay posibilidad de explorarlos al completo con un peculiar modo Cámara, lo cual permite establecer los movimientos a seguir para acabar con el equipo contrario.

SI TE GUSTÓ...
WORMS Y WORMS WORLD PARTY
con Worms 2007 disfrutarás en grande.

evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVIESTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

- Tan divertido como siempre y bastante variado en modos de juego.
- No hemos encontrado nada negativo.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	SONIDO
8,9	8,0	9,5	8,8
Sacrifica algo de definición para contar con grandes dimensiones en los escenarios.	Acorde con las entregas anteriores.	A pesar de sus múltiples teclas resulta fácil hacerse con el control.	

top PlayStation. Revista Oficial - España RECOMIENDA

1 TOMB RAIDER LEGEND
Por fin Lara Croft da el salto a las 3D.

2 PROJECT GOTHAM RACING
Un innovador juego de carreras.

3 ORCOS Y ELFOS
Rol fantástico de los creadores de Doom.

4 2007 REAL FOOTBALL
El juego de fútbol más completo.

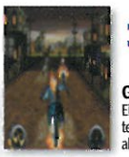
5 LOS SIMS 2 MASCOTAS
Adopta animalitos en tu móvil.

6 MEDAL OF HONOR
Enfréntate solo a la élite del ejercito alemán.

7 RAYMAN 4
Uno de los mejores plataformas.

8 LOS SIMS 2
Por fin tus Sims irán contigo a todas partes.

9 DAKAR 2007
Supera las etapas del rally más duro.



10 GHOST RIDER
El superhéroe más temible se enfrenta al infierno.

top movistar RECOMIENDA

1 TETRIS
Rechaza las imitaciones y descárgate el auténtico Tetris.

2 RETO MENTAL
¡El compañero ideal de tu cerebro para estimular las neuronas!

3 MIAMI NIGHTS
Disfruta de la noche de Miami de una forma única.

4 EA SPORTS FIFA 07
Disfruta del mejor fútbol en cualquier parte.

5 FIGHT NIGHT
El mejor juego de boxeo de todos los tiempos.

6 LOS SIMS 2 MASCOTAS
Acoge un cachorro, enséñale trucos y dale el amor que se merece.

7 NEED FOR SPEED CARBONO
Velocidad, Tuning y una ciudad que conquistar.

8 PANG
¡El gran clásico de las recreativas en tu móvil!

9 KING KONG
Una historia clásica trasladada a móviles.

10 50X15 SEGUNDA EDICIÓN
Nuevas preguntas y desafíos a tu saber.

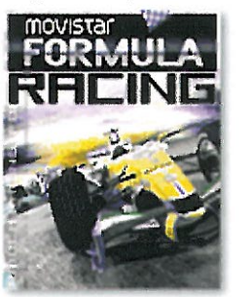
ACCEDE DESDE TU MOVISTAR A EMOCIÓN>VIDEOJUEGOS PARA DESCARGARTE CUALQUIERA DE ESTOS JUEGOS

Consulta móviles compatibles, muchos más videojuegos, promociones y toda la información que necesitas en **www.movistar.es/emocion/juegos**

NOTICIAS MOVISTAR

VUELVE LA FÓRMULA 1

Movistar Fórmula Racing, de los creadores de los juegos de Fernando Alonso para móviles, recrea la esencia del automovilismo de alto nivel con diez circuitos diferentes y tres modalidades de juego que incluyen por primera vez un apasionante modo Duelo vía *Bluetooth*, para que puedas competir con un amigo. El juego permite elegir entre los distintos monoplazas, cada uno con sus características, y poner a prueba tu habilidad y pericia en Contrarreloj o participando en una temporada completa en el modo Campeonato.



¡Gratis! 404

Si envías XMENDEMO al 404 podrás descargar, de forma totalmente gratuita, la demo de X-Men Genesis, una nueva aventura del grupo de superhéroes más popular de los últimos tiempos gracias a la trilogía cinematográfica protagonizada, entre otros, por Patrick Stewart, Famke Janssen y Halle Berry.

02 SELECCIONA JUEGOS En emoción dispones de todos los servicios que quieras para tu móvil. En la carpeta de JUEGOS encontrarás fácilmente los mejores Videojuegos.

03 ELIGE CATEGORÍAS Puedes buscar los juegos en el buscador, acceder a las categorías o mirar el TOP 10 y las novedades. Cientos de juegos de calidad 100%.

04 DESCARGA TU JUEGO Al seleccionar el videojuego te mostrará la pantalla de compra, con información y precio. Después comenzará la descarga. En 1 ó 2 minutos tendrás el juego.

05 DISFRUTA Una vez descargado, búscalo en la carpeta de aplicaciones o juegos de tu móvil. Ya puedes jugar todo lo que quieras, desde donde quieras y cuando quieras.

609 ó 1485 Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 1485 desde cualquier teléfono (llamada gratuita).

on-line

PS3

Este mes te presentamos todas las novedades que se avecinan en la red

ESPECIAL LO QUE VIENE

LO MEJOR DE JAPÓN

Los afortunados nipones ya pueden disfrutar de un anticipo de las aventuras de Ryu Hayabusa en forma de demo jugable de Ninja Gaiden Sigma. Además, Sony sigue distribuyendo sus clásicos de PSone para ser jugados en PSP, o ahora también directamente en PS3. Algunas de las novedades son Fatal Fury Wild Ambition, Arc The Lad o R-Types.

LO MEJOR DE EE.UU.

En lo que respecta a las descargas para los usuarios norteamericanos, nos gustaría destacar la selección de clásicos de las recreativas, que sigue creciendo día a día con títulos como el mítico Gauntlet II o el no menos popular Mortal Kombat II. En la sección de contenido adicional, se pueden encontrar nuevas misiones para Sonic The Hedgehog.

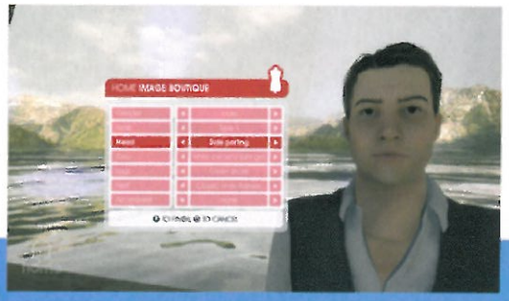
PLAYSTATION HOME

El concepto de «Game 3.0» que presentó recientemente Phil Harrison se materializa en esta comunidad virtual de posibilidades infinitas

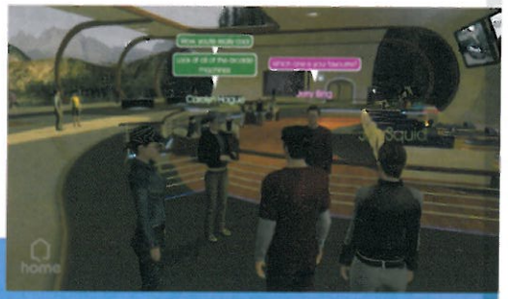
Miles de usuarios europeos invitados por la propia **Sony C.E.** ya disfrutan de la primera *beta* pública de *Home*. A través del nuevo icono que aparece, tras la correspondiente descarga, en la *XrossMediaBar*, el jugador podrá acceder a un inmenso mundo virtual, similar a lo que proponen otros experimentos como el popular *Second Life*, pero con muchas más posibilidades y un apartado técnico infinitamente superior gracias al tremendo poder técnico de **PlayStation 3**. Crear tu propio avatar será el comienzo de una experiencia que se basa, sobre todo, en la comunicación entre los usuarios de todo el mundo, ya sea mediante frases predefinidas (que serán traducidas por el sistema de forma automática para que cada individuo las reciba en su idioma), *chat* de texto o voz. Además, podrás compartir todo tipo de material audiovisual que tengas almacenado en **PS3** con los demás o mostrar al mundo tus mayores logros en los juegos.

PRIMERA IMPRESIÓN

DISPONIBLE EN OTOÑO



Customización. Cada usuario puede elegir su ropa y sus características faciales con millones de combinaciones.



Games Space. El lugar donde puedes encontrarte con tus amigos y relajarte con juegos «casual».

EL EVENTO EN LONDRES

A comienzos de mayo tuvo lugar en la capital del Reino Unido la presentación del futuro contenido de PlayStation Network. La organización eligió el llamado «PlayStation 3 Rooms», un espacio creado a imagen y semejanza de la filosofía de la consola.

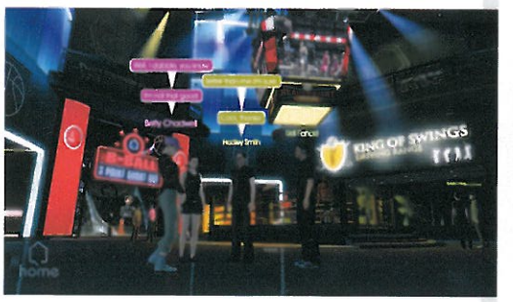
Hall Of Fame. Aquí, los logros conseguidos en los juegos son almacenados como trofeos en 3D y vídeo para mostrarlos a los demás.

Home Space. Aquí puedes invitar a tus amigos. Este es el apartamento inicial que puede ser decorado.

Central Lounge. Gran espacio social para el encuentro, y tu lugar de partida en Home. Comunícate con los demás mediante animaciones, texto o voz.

Home Space. Así es la versión «de lujo» de tu apartamento. Puedes añadir tus fotos y vídeos para decorarlo.

Sports Lobby. Marcas de todo tipo podrán contar con sus propios espacios en Home.



Home Theatre. Área de visionado de los últimos tráilers, películas y vídeos creados por los usuarios.

Virtual PSP. Te da acceso a toda la navegación, posibilidades y opciones de Home.

Actividades. Durante el acto, los representantes de la prensa europea pudimos probar los juegos, charlar con los desarrolladores y participar en torneos de Warhawk y SingStar, así como conocer la opinión de los responsables de Sony C.E. sobre el futuro de la consola y sus posibilidades On-line.

SINGSTAR

Podrás crear a tu gusto un recopilatorio de canciones a través de la SingStore

PRIMERA IMPRESIÓN

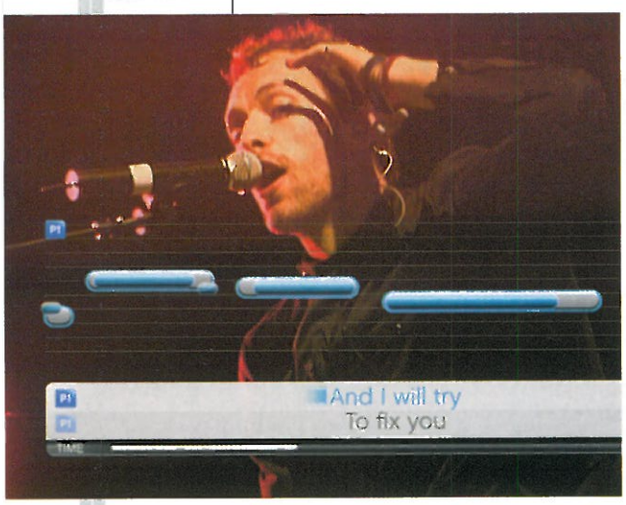
A LA VENTA JUNIO

La nueva entrega para **PlayStation 3** del «simulador» de *Karaoke* de **Sony C.E.** vendrá acompañada de *SingStore*, una potente herramienta que cambiará tu forma de jugar a este título. Y es que **Sony** ha creado esta tienda virtual, donde podrás comprar, descargar y reproducir cientos de canciones. Se trata de una especie de bazar On-line, que la propia directora de desarrollo de *SingStar*, Paulina Bozek, ha definido como *«un iTunes para SingStar»*. Asimismo, ha confirmado que *«estará en funcionamiento a mediados de junio de este año»*.

En un principio, estarán disponibles un total de 350 canciones (ya sean españolas, alemanas, inglesas...) y la lista irá aumentando según avance el año, y se prevé que a finales de 2007 haya en la *SingStore* un total de 600 singles, *«con el tiempo esperamos que las canciones estén en SingStore al mismo tiempo que las publiquen las compañías discográficas»*, explica Paulina Bozek.

Se podrán comprar (del mismo modo que cualquier otro material de *PlayStation Store*) canciones individuales o *packs*, en temas agrupados por estilos, pero el precio aún no se ha anunciado.

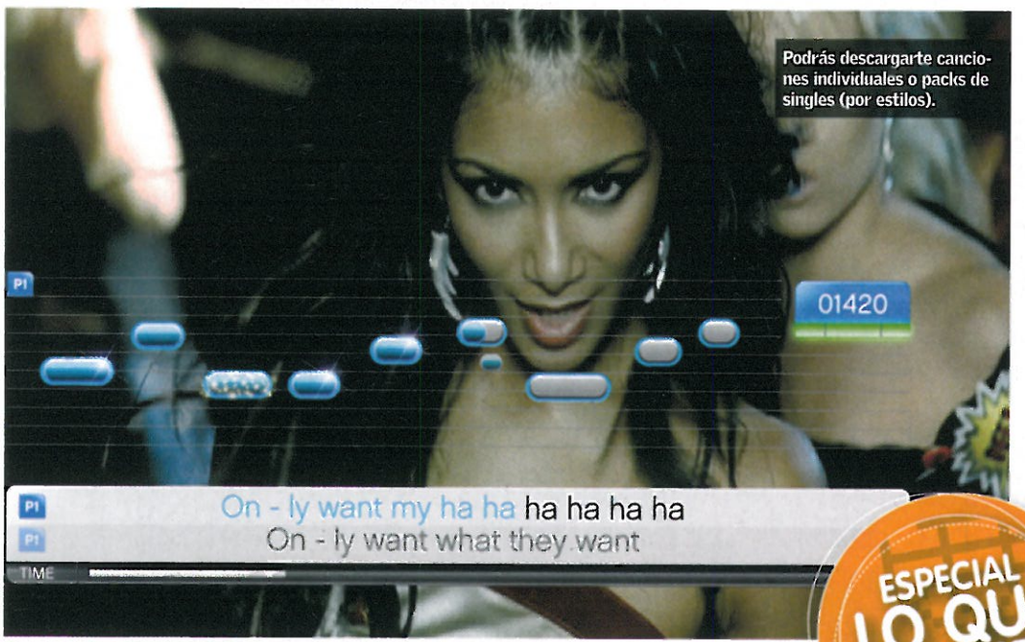
SingStore. Es la tienda On-line donde estarán disponibles, en principo, 350 canciones. Las podrás, comprar, descargar y reproducir en SingStar.



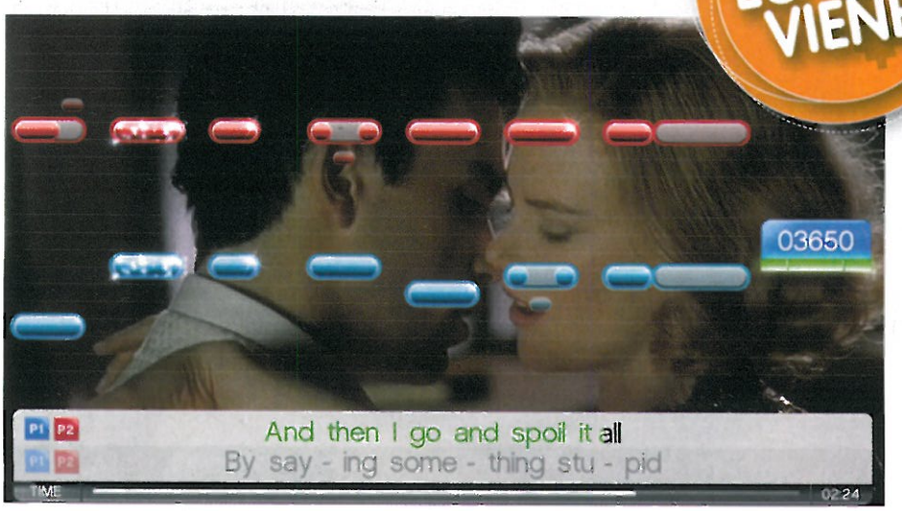
Lo que ocupa una canción. Un single de tamaño medio ocupará unos 50 MB y 90 MB si se trata de alta definición.

Historial de Compras. Una vez que compres una canción, si necesitas borrarla por falta de espacio, podrás descargarla de nuevo de manera gratuita.

A finales de año estarán disponibles 600 canciones en SingStore



Podrás descargarte canciones individuales o packs de singles (por estilos).



ESPECIAL LO QUE VIENE

LAS CANCIONES

Estos son los temas que vendrán incluidos en la versión inglesa de SingStar.

1 **All The Small Things,** *Blink 182*
2 **Coffe & TV,** *Blur*
3 **Toxic,** *Britney Spears*
4 **Fix You,** *Coldplay*
5 **Feel Good Inc.,** *Gorillaz*
6 **Cool,** *Gwen Stefani*
7 **Move Your Feet,** *Junior Senior*
8 **I Try,** *Macy Gray*
9 **Pass The Dutchie,** *Musical Youth*
10 **So Sick,** *Ne-Yo*
11 **No Tomorrow,** *Orson*
12 **Hey Ya,** *Outkast*
13 **Movin'On Up,** *Primal Scream*
14 **Beep,** *Pussycat Doll*
15 **No Surprises,** *Radiohead*
16 **America,** *Razorlight*
17 **Losing My Religion,** *REM*
18 **Something Stupid,** *Robbie Williams & Nicole Kidman*
19 **I Don't Fell Like...,** *Scissor Sisters*
20 **Alright,** *Supergrass*
21 **Monster,** *The Automatic*
22 **Lovefool,** *The Cardigans*
23 **Chelsea Dagger,** *The Fratellis*
24 **Mr. Brightside,** *The Killers*
25 **She Bangs The...,** *The Stone Roses*
26 **Valerie,** *The Zutons*
27 **We're not gonna...,** *Twisted Sister*
28 **Beautiful day,** *U2*
29 **Buddy Holly,** *Weezer*
30 **Love Train,** *Wolfmother*

ESPECIAL LO QUE VIENE

Batallas aéreas. Cuando consigas hacerte con un Warhawk los combates se trasladarán al aire.

WARHAWK

El clásico de PSone renace gracias a la red de PlayStation 3

PRIMERA IMPRESIÓN

Y lo hace de una forma que poco tiene que ver con el clásico de **PSone** que lleva el mismo nombre. Tras varios cambios de enfoque durante su desarrollo y rumores de todo tipo, los programadores de **Incognito** han creado un título descargable vía *PlayStation Store* y que sólo será jugable On-line. Hasta 32 participantes, divididos en dos ejércitos rivales (*Eucadian* y *Chernovan*) competirán en varios escenarios por tierra y aire. Ya sea a pie, conduciendo alguno de los vehículos terrestres (*jeep*, tanque) o a los mandos de los ingenios aéreos que dan nombre al juego (y que pueden ser controlados utilizando el sensor de movimiento del *Sixaxis*), los jugadores combatirán en varios modos de juego (*Deathmatch* y Capturar la Bandera) y podrán comunicarse mediante voz vía *Headset*. Además, hasta cuatro de ellos tendrán la opción de participar desde la misma consola.

A LA VENTA VERANO

» Campamento. Cada uno de los jugadores comenzará en la base de su equipo, donde encontrará armas y vehículos con los que avanzar hacia las posiciones rivales.

« Todo vale. La cantidad de armas y de vehículos que podrás manejar es muy elevada. Además su control es muy sencillo y arcade.

"Un juego de acción en primera persona considerablemente atípico"
PLAYSTATION – REVISTA OFICIAL

THE DARKNESS

Vive la intensa acción cinematográfica de este First Person Shooter basado en el cómic épico "The Darkness" de Top Cow.

Abrete camino luchando en la oscuridad y en los sórdidos bajos fondos de la ciudad de Nueva York.

Usa los terribles e impresionantes poderes de The Darkness para devorar, empalar o implosionar a tus enemigos.

THE DARKNESS IS SPREADING.COM

29 JUNIO 2007

18+ www.pegi.info

PLAYSTATION 3

XBOX 360 XBOX LIVE

TOP COW PRODUCTIONS, INC.

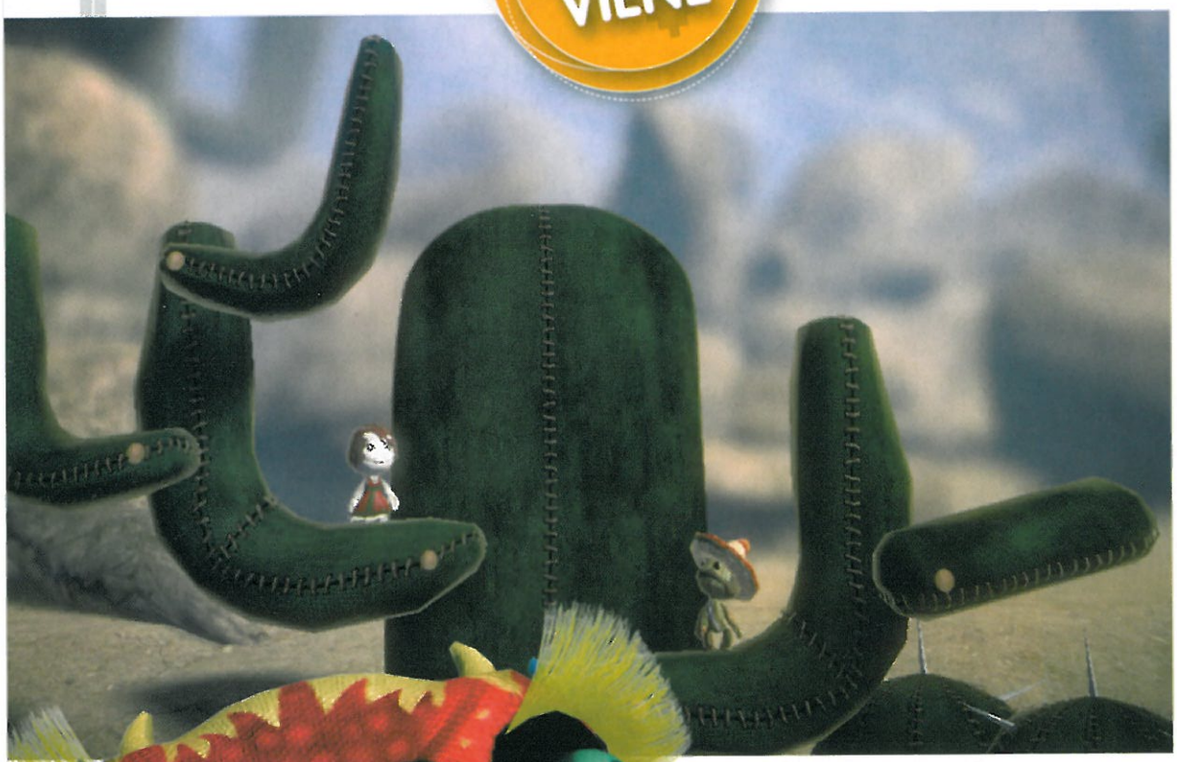
STARBREEZE

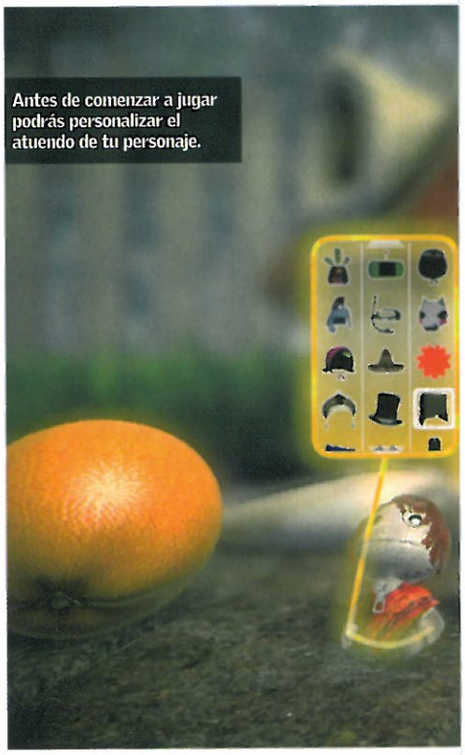
2K

The Darkness © 2006 Top Cow Productions, Inc. "The Darkness," los logos de Darkness, y cualquier parecido de todas las características de todos los personajes que se incluyen son marcas comerciales registradas de Top Cow Productions, Inc. 2K Games, el logo de 2K, y Take-Two Interactive Software son todas marcas comerciales de Take-Two Interactive Software, Inc. Desarrollado por Starbreeze Studios. 2006 Starbreeze AB, Starbreeze Studios, y el logo de Starbreeze logo son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Starbreeze AB en Suecia y/o otros países. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, los logos de Xbox, y el logo de Xbox Live son cada uno marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o otros países. "PlayStation", "PLAYSTATION", y el logo de "PS" Family son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. El icono de calificación de edad es una marca comercial registrada de Entertainment Software Association. Todos los derechos reservados.

ESPECIAL LO QUE VIENE

PROTAGONISTAS.
Estos encantadores «muñecos de tela» serán los encargados de surcar los niveles del juego.





Antes de comenzar a jugar podrás personalizar el atuendo de tu personaje.

LITTLE BIG PLANET

Unos pequeños seres protagonizarán la más grande aventura en la red de PlayStation 3

PRIMERA IMPRESIÓN

Tras encandilar a millones de usuarios de todo el mundo con su juego *indie Rag Doll Kung Fu*, los programadores de **Media Molecule** (antiguos integrantes de **Lionhead**, el estudio de Peter Molyneux), firmaron un acuerdo con **Sony C.E.** para crear un título jugable a través de la red que fuera innovador y diferente. Y tras pasar un rato con él, podemos decir que lo han conseguido.

Little Big Planet no tiene nada que ver con lo que hayas visto con anterioridad. Cada partida empieza presentando el mundo al que hace referencia el título; un universo que, antes de la incorporación del jugador, se encuentra despoblado. Será labor suya transformarlo añadiendo todo tipo de elementos a su mapeado. Rampas, plataformas, vehículos y en definitiva un conjunto de imaginativos objetos de diversos materiales: tela, madera, piedra y ladrillo, entre otros. Además, todos se comportarán de una forma muy realista.

Una vez creado el nivel, los cuatro participantes tendrán que colaborar para llegar hasta la meta, como si de un juego de plataformas se tratara, pero con un desarrollo mucho más abierto. Promete mucho este juego... No le quitaremos ojo.

A LA VENTA 2008

» Adelante y atrás. El desarrollo del juego es totalmente bidimensional; no hay que preocuparse por la profundidad.

« Vehículos. Podrás subirte a una gran variedad de medios de transporte, a cada cual más imaginativo, como este sombrero o un monopatín.

Con un stick controlarás la nave; con el otro la dirección de sus disparos.

PRIMERA IMPRESIÓN

A LA VENTA JUNIO

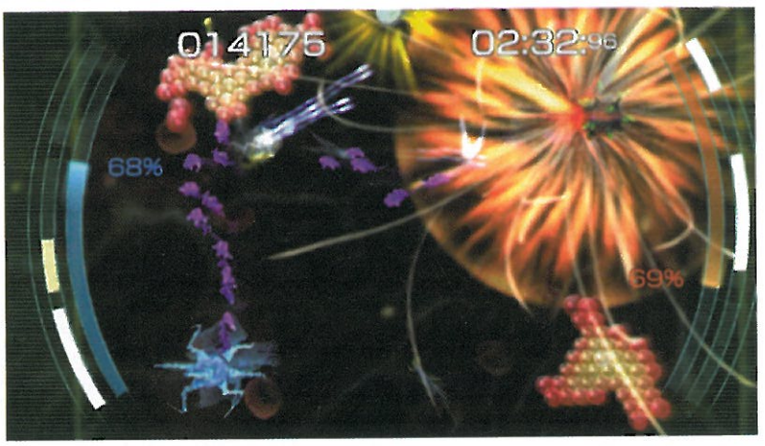
SUPER STARDUST HD

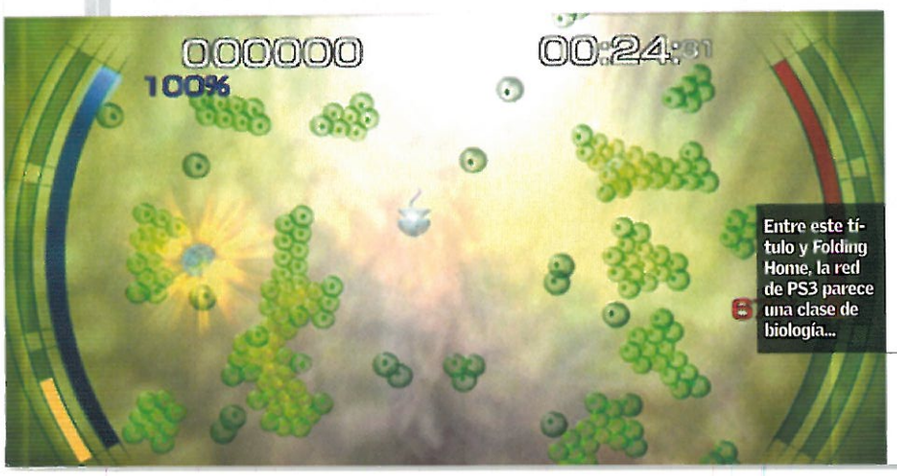
La moda de los «matamarcianos» renace con fuerza

Puede que uno de los géneros más venerados por algunos miembros de la redacción (los más veteranos) haya encontrado el escenario perfecto para desarrollarse en *PlayStation Network*. Y es que posiblemente la mayoría del público no está dispuesto a pagar lo que cuesta un juego completo de los que se venden en las tiendas por un producto que, pese a su innegable jugabilidad y diversión, puede resultar algo simple para lo que estamos acostumbrados a ver hoy en día. Sin embargo, al convertirlo en un título descargable con un coste reducido, podrá gozar del éxito que se merece.

Este es el caso de ***Super Stardust HD***, de nuevo una actualización de un clásico *shooter*, en el que controlarás a una pequeña nave en órbita sobre un planeta mientras hace frente a oleadas de enemigos. Los gráficos, en gloriosos 1080p.

ESPECIAL LO QUE VIENE





Entre este título y Folding Home, la red de PS3 parece una clase de biología...

NUCLEUS

Revive los mejores momentos de «Un Viaje Alucinante»

PRIMERA IMPRESIÓN

En aquella añorada película, un grupo de científicos se introducía en el cuerpo humano a bordo de una pequeña nave para combatir contra todo tipo de virus y demás organismos microscópicos. Pues bien, el planteamiento de este nuevo *shooter* es muy similar. Del espacio exterior en el que se ambientan la mayoría de los juegos de este género pasarás al interior de un organismo vivo. Navegando entre células, deberás ir recolectando proteínas a medida que acabas con las malvadas bacterias. Podrás, con tu pequeña nave, disparar en cualquier dirección y colocar bombas.

Además, gracias al «rayo tractor» que incorpora el ingenio, tendrás la habilidad de atraer células para formar con ellas un escudo. Y como enemigos finales, deberás enfrentarte a unos «súper-virus» en espectaculares batallas. Como ves en las capturas, ***Nucleus*** gozará de un apartado gráfico muy particular y personal. El juego es obra del estudio **Kuju Surrey** y próximamente será descargable a través de *PlayStation Store*.

A LA VENTA JUNIO

R-TYPE elite

Después de 20 años vuelven los alienígenas. Recíbelos como se merecen.

Vodafone live! te trae en exclusiva R-Type, el videojuego de naves que marcó un hito en los 80's.

Descárgate en tu móvil el videojuego de arcade que conquistó a millones de personas. Con Vodafone live! tendrás la oportunidad de liberar al mundo de la amenaza alienígena con tus propias manos.

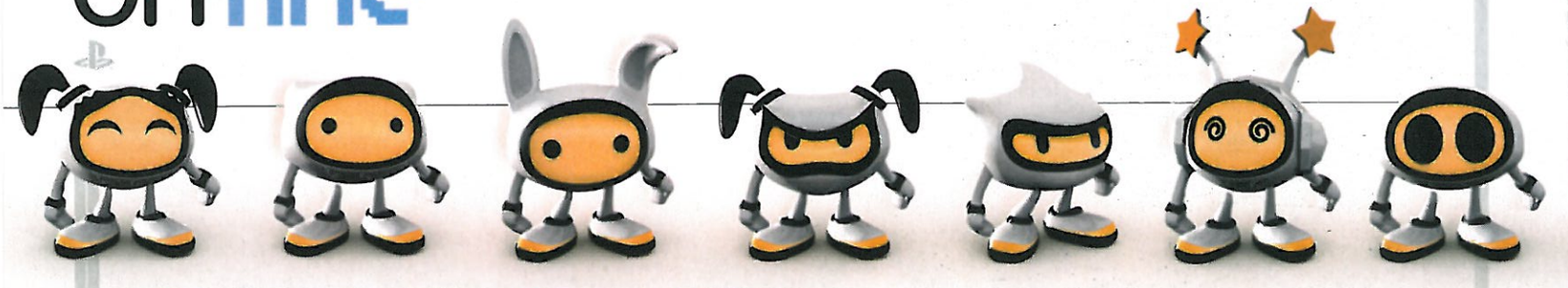
Encuéntralo en tu **Menú Vodafone live! → Videojuegos**

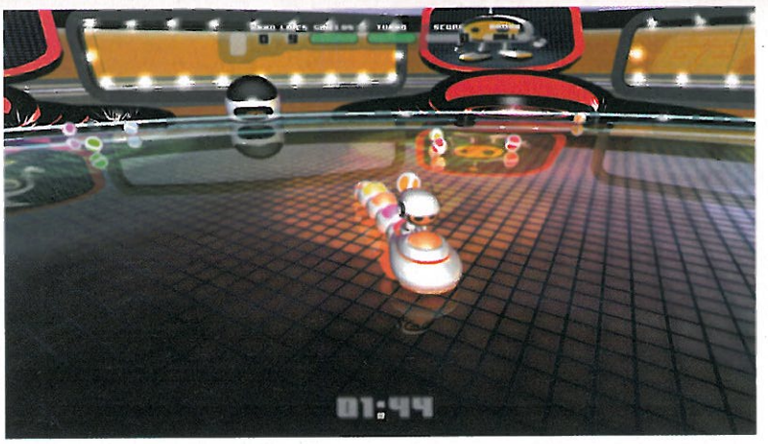
Y recuerda que sólo pagas 50 cénts. al entrar en el Menú y navegas gratis sin límite.

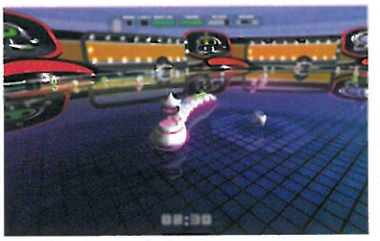
Es tu momento. Es Vodafone.

vodafone

Precio válido para Península y Baleares (IVA incluido). Precio por descarga: 3,48€. Precio de navegación: 58 céntimos por cada conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 58 céntimos por conexión hasta 512 kb. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Más información en www.vodafone.es/live Copyright: R-Type™ and © 1987-2007 Irem Corp. (P) 2007 Elite Systems Group Ltd. Consulte las tarifas aplicables en Canarias, Ceuta y Melilla en www.vodafone.es







ESPECIAL LO QUE VIENE

SNAKEBALL

Una renovada y divertida versión del clásico juego de la serpiente

PRIMERA IMPRESIÓN

Seguro que has jugado una y mil veces con tu teléfono móvil. Ya sabes, se trata de conducir al ofidio por el mapeado consiguiendo hacerte con todas las bolas mientras su cuerpo va creciendo en longitud. Pues bien, este sencillo concepto ha servido de base a los programadores para crear un adictivo *arcade* en el que la sosa presentación bidimensional ha sido transformada en una especie de pista de baile llena de luz y color, donde los graciosos personajillos que montan las serpientes (y que podrás personalizar con tu propia foto gracias a la cámara *PlayStation Eye*) compiten entre ellos por conseguir la victoria. De este modo, no dudarán en disparar, aunque también existirán otros peligros en forma de enemigos controlados por la consola. Hasta ocho jugadores podrán competir a través de la red y, además, habrá disponible un modo Desafío si prefieres jugar solo.

A LA VENTA JULIO

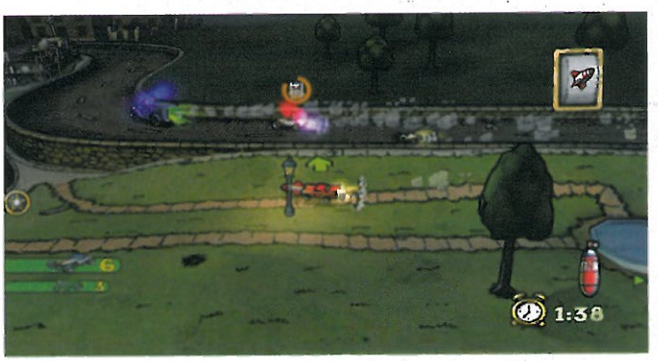
CALLING ALL CARS

Juega a policías y ladrones en la nueva generación

PRIMERA IMPRESIÓN

El creador de *God Of War* cambia radicalmente de género para presentar uno de los títulos más esperados de *PlayStation Network*. El jugador tomará el control de un «cazarrecompensas» al volante de un vehículo en un estilizado mundo *cartoon*. A través de la red podrás competir contra otros participantes (hasta cuatro de forma simultánea) que pretenden, como tú, atrapar a los criminales que pululan por el mapeado y llevarlos a prisión para conseguir acumular puntos. Conducción *arcade*, uso de todo tipo de *power-ups* y diversión sin pretensiones son las claves de este juego, que se presenta en 1080p y con más de diez vehículos entre los que elegir.

A LA VENTA JUNIO



« Jugabilidad clásica. El desarrollo recuerda a añorados arcades de conducción como Micromachines, sólo que el objetivo no será llegar el primero a la meta, sino atrapar al mayor número posible de criminales.

Una deliciosa combinación de
Zumo de fruta*
Leche desnatada
Vitaminas A, C y E.

Minute Maid®

DUOFRUTAS

Porque la naturaleza es sabia, pero no tanto.

* Mediterráneo: 30% Zumo de Fruta. Tropical: 10% Zumo de Fruta.

GRAND THEFT AUTO IV

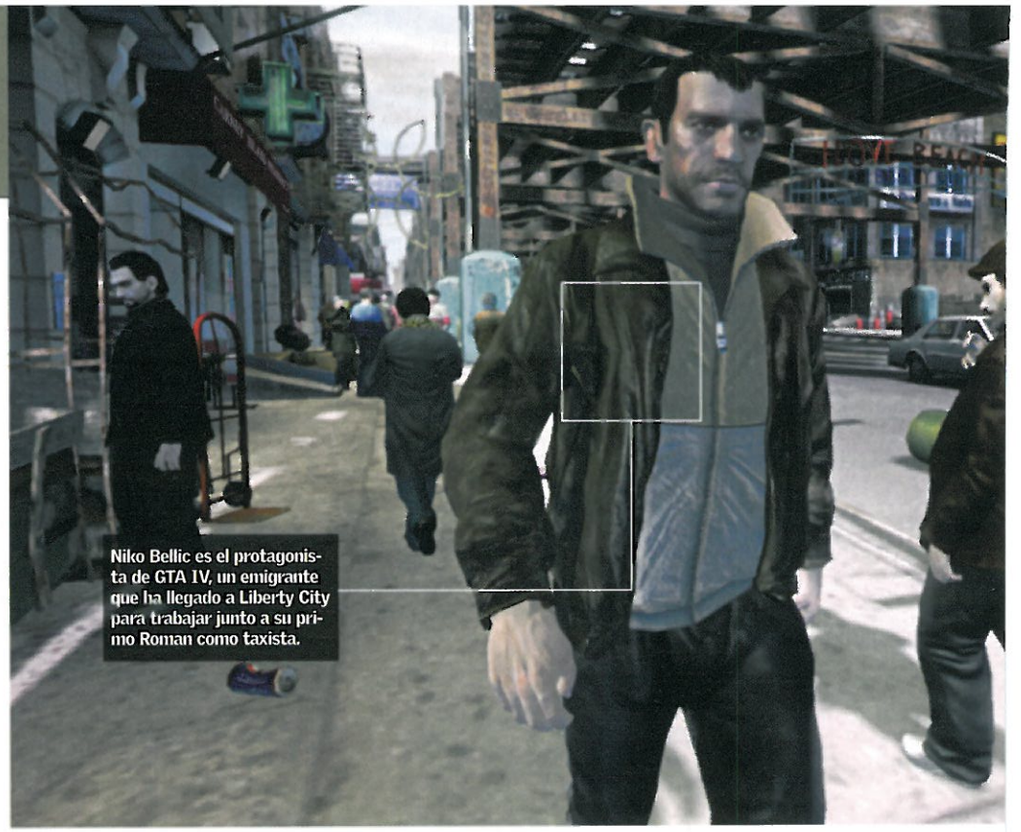
PS3

NO TE CONFORMES CON LOS RUMORES DE INTERNET. NOSOTROS YA HEMOS VISTO EL JUEGO MÁS ESPERADO DE 2007, Y TE LO DEMOSTRAMOS EN UN REPORTAJE EXCLUSIVO

POR NEMESIS

¡EXCLUSIVA!

Esta imponente señora se llama Elizabeta. Rockstar de momento no ha desvelado cuál será su papel dentro de la historia del juego.

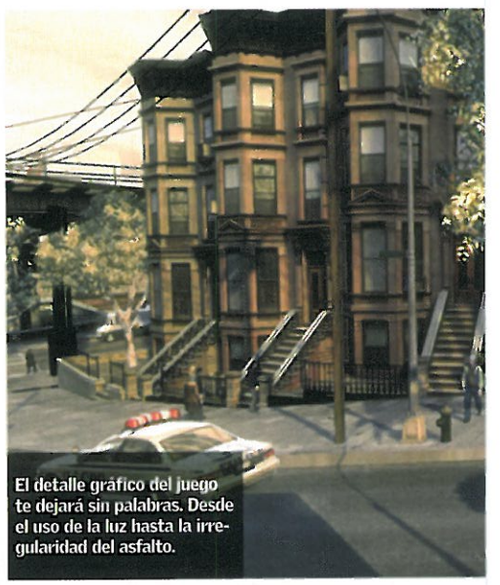


Niko Bellic es el protagonista de GTA IV, un emigrante que ha llegado a Liberty City para trabajar junto a su primo Roman como taxista.

Si por algo es conocida **Rockstar**, además de por la calidad de sus producciones, es por el secretismo con que envuelve cada uno de sus proyectos, más en este caso tratándose de ***GTA IV***, la auténtica continuación del juego que revolucionó la industria del videojuego allá por 2001. A lo largo de las últimas semanas se han prodigado por Internet los rumores y las filtraciones acerca del juego y su protagonista, pero sólo nosotros conocemos de primera mano todos los detalles del título más esperado de 2007. Fuimos los primeros de toda Europa en ver el juego en movimiento (y los segundos del mundo), durante una presentación exclusiva el pasado 2 de abril. Y, sinceramente, lo que allí vimos superó todas nuestras expectativas, y con creces...

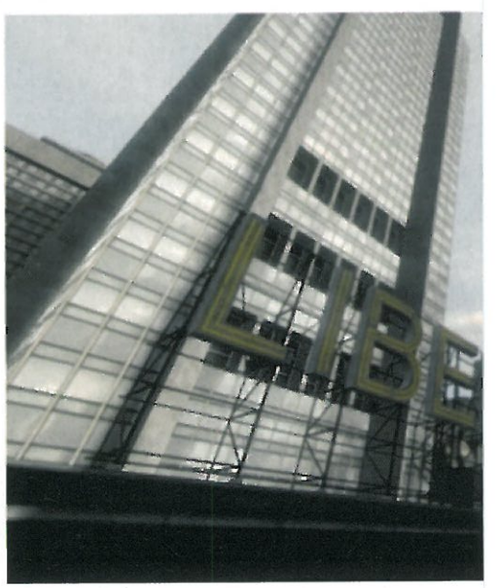
El hecho de que **Rockstar** haya bautizado al juego con un rotundo ***Grand Theft Auto IV***, deja a las claras el enorme salto, tanto en gráficos como en mecánica, que va a sufrir la saga *GTA*. Según ellos mismos nos explicaron desde el ático de un hotel de Nueva York, *GTA Vice City* y *GTA San Andreas* eran grandes juegos, pero no ofrecían la evolución suficiente como para añadir un nuevo número romano a las siglas de la franquicia. Sólo ahora, apoyados en la potencia gráfica de la que son capaces de ofrecer las consolas de

LIBERTY CITY. Rockstar North se ha inspirado en Nueva York para crear la versión actual de la ciudad que ya albergó el mítico Grand Theft Auto III de PlayStation 2.



El detalle gráfico del juego te dejará sin palabras. Desde el uso de la luz hasta la irregularidad del asfalto.

Grand Theft Auto IV llegará a las tiendas españolas el próximo 19 de octubre



Recorrerás los cuatro distritos que componen Liberty City. Desde los muelles y los barrios bajos hasta las avenidas más lujosas.

La policía te lo pondrá muy, muy crudo

El realismo de GTA IV no abarca sólo la calidad gráfica ni el comportamiento de los habitantes de Liberty City. Dado que el juego transcurre en la época actual, Rockstar North ha aumentado el número de fuerzas policiales, así como la contundencia con la que actúan, tal y cómo ha sucedido en el Nueva York real, tras el paso de Rudy Giuliani por la alcaldía de la Gran Manzana.

Nilko Bellic posa con gesto adusto ante uno de los «monumentos» más conocidos de Nueva York : el puente de Brooklyn.

En Rockstar no quieren asociar el éxito de los GTA a un rostro o a una persona determinada. De ahí la extrema timidez de sus integrantes.

La evolución de la saga Grand Theft Auto

En palabras de sus propios creadores, GTA IV supondrá un salto evolutivo tan grande como el que hubo con el lanzamiento de GTA III en 2001 respecto a los primeros GTA en 2D. La verdad es que la evolución salta a la vista.

GTA (1997). Antes de convertirse en Rockstar North, DMA Design escandalizó a medio mundo con este simulador de delincuente. Vista aérea e inolvidable zoom.

GTA II (1999). Misma mecánica y cámara cenital, con la novedad de poder trabajar para diferentes bandas rivales.

GTA III (2001). Posiblemente, el juego más revolucionario de la década. Su mecánica libre sentó las bases para las aventuras tipo Sandbox.

GTA IV (2007). Sus creadores auguran una revolución similar como la que supuso GTA III. Gráficamente marcará el paso a una nueva generación de juegos.

GTA Vice City (2002) y GTA San Andreas (2004) eran grandes juegos pero, según Rockstar, no ofrecían la evolución suficiente para llevar el título de GTA IV.

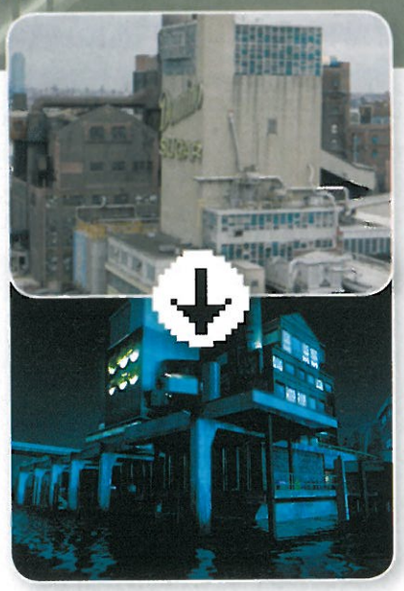
Los gráficos de GTA IV son un prodigio de detalle

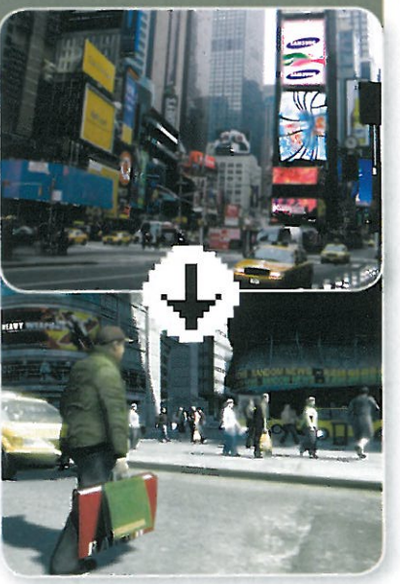
nueva generación (con **PlayStation 3** a la cabeza), han podido crear una aventura capaz de sentar un nuevo estándar en la industria del videojuego. No es chulería, es la pura reallidad. ***GTA IV*** será el espejo en el que se mirarán todos los videojuegos de los próximos cinco años. Y no recurrieron a la palabrería para convencernos de ello, simplemente pulsaron *Start* y la versión *Alpha* de ***GTA IV*** hizo el resto.

Los gráficos de esta nueva edición son asombrosos, una verdadera revolución visual que deja atrás todas las aventuras tipo *Sandbox* conocidas, incluso las que ya han aparecido en consolas de nueva generación (*Crackdown, Saints Row, El Padrino: Don Corleone*). Un verdadero prodigio en cuanto a detalle y utilización de la luz, en el que las dimensiones y fiel recreación de cada calle impresiona tanto como ver la sombra de un tren elevado mientras conduces por un asfalto tan irregular como el de una ciudad real.

Para construir el impresionante universo de ***GTA IV***, **Rockstar** ha recurrido al motor gráfico *RAGE* (*Rockstar Advanced Game Engine*), el mismo empleado en el sensacional *Table Tennis* de Xbox 360. Las malas lenguas apuntan a que **Rockstar** apostó por su propio motor gráfico debido a las restricciones que les marcaba *Renderware* (el *engine* que siempre han usado desde los tiempos de *GTA III*), o más concretamente sus actuales propietarios, **Electronic Arts**. Según señalan los rumores, el contrato de *Renderware* les obligaba a compartir información sobre el desarrollo del juego con **EA**, algo que no estaban dispuestos a cumplir. Sea o no cierto, **Rockstar** no ha tenido ningún remordimiento en contratar, por otro lado,

EXPO ZARAGOZA 2008
Kmo!?
Vuelven los findes gratis con Desenfreno SMS.
Por sólo 3 € todos los SMS y mensajes con fotos que envíes, de movistar a movistar, durante todos los viernes, sábados y domingos de junio, gratis. ¡Toma buena idea!
Apúntate llamando o enviando ALTA al 4469
Telefónica
movistar
Promoción válida en territorio nacional, para mensajes destino movistar, durante los días: 1, 2, 3, 8, 9, 10, 15, 16, 17, 22, 23, 24, 29, 30 de Junio y 1 de Julio. Máx. 1000 SMS y 1000 MMS por fin de semana. Suscripción hasta 20/06/07. Cuota alta 3€. Envío SMS al 4469 gratis. Más info en www.movistar.es o llamando al 4469 (0,15€/llamada). Impuestos indirectos no incluidos: Península y Baleares: IVA 16%, Canarias: IGIC Exento, Ceuta: IPSI 3%, Melilla: IPSI 4%.
www.movistar.es





NO DIGAS NEW YORK, DI LIBERTY CITY.

La mega urbe que sirve de escenario a GTA IV recrea localizaciones de NY, como Times Square, el puente de Brooklyn o los edificios Flat Iron y MetLife junto a otras menos conocidas, como la factoría de azúcar Domino.

Entre las muchas acciones que podrá realizar Niko está, por supuesto, conducir

REALISMO A TODAS LAS ALTURAS. Uno de los detalles que más nos impresionaron fue ver cómo la sombra del tren elevado discurría con total realismo sobre una calle atestada de coches y peatones. Sabías que estaba ahí sólo por la sombra y el sonido de los vagones.

IN THE GHETTO. Ya lo decía Elvis y el Príncipe Gitano: sobrevivir en los suburbios no es tarea fácil.

JUGAR CON FUEGO. Sacar esta foto me costó una bronca considerable por parte del recepcionista-cancerbero de Rockstar. Esta gente es terriblemente celosa de sus instalaciones.

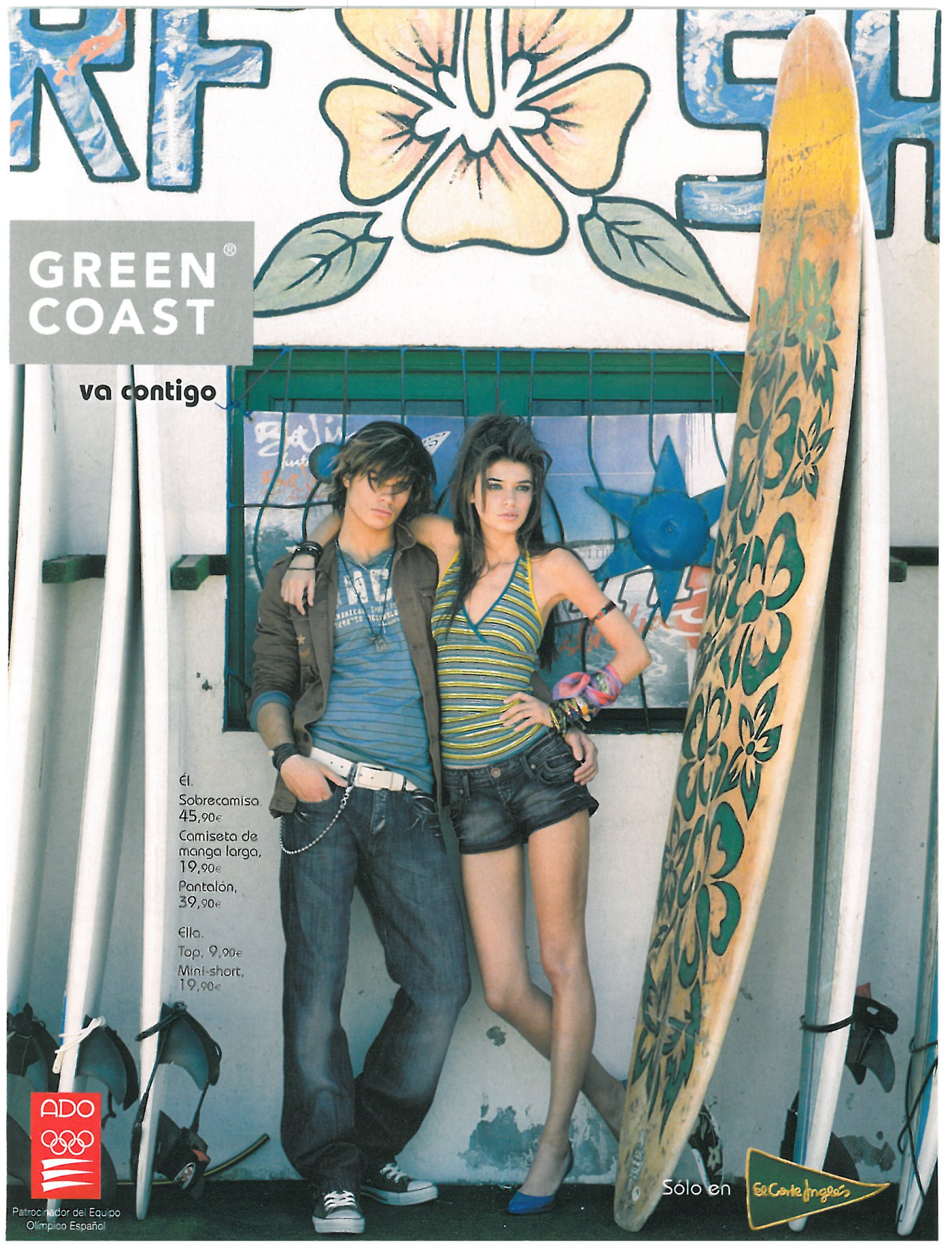
el poderoso *engine Euphoria* de *NaturalMotion*, que al parecer se habría utilizado para dotar de mayor inteligencia (y realismo en sus reacciones) a las ingentes hordas de NPC (*Non-player Character*) que pululan por las calles de *Liberty City*, escenario de ***GTA IV***.

Concebida como una recreación bastante fiel de Nueva York, *Liberty City* alberga cuatro de los cinco distritos de NY, aunque convenientemente rebautizados. De esta forma, Brooklyn pasa a llamarse *Broker*, Manhattan es *Algonquin*, Queens es *Dukes*, New Jersey es *Alderney* y el Bronx es *Bohan*.

La disposición de las calles, como es lógico, no es exacta a la del NY real, pero sí se pueden distinguir lugares tan conocidos como el puente de Brooklyn, *Times Square*, o los edificios *Chrysler* y *Flat Iron*.

De entre estas calles surge un nuevo personaje, concebido para convertirse en un nuevo icono en el mundo de los videojuegos. Se llama Niko Bellic, procede de un país de la Europa del Este y es el protagonista de este *Grand Theft Auto*, un emigrante decidido a labrarse un futuro en *Liberty City*.

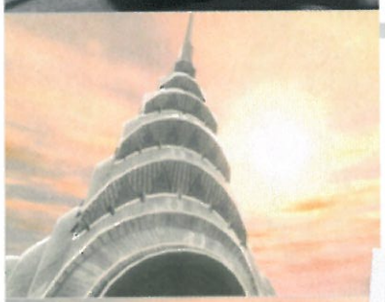
Niko llega a EE.UU. tras recibir la llamada de su primo Roman. Comenzará a trabajar junto a él como taxista, aunque los problemas no tardarán en aparecer. Roman se ha metido en muchos líos y sólo el correoso Niko podrá sacarle del apuro. Desde **Rockstar** quieren aclarar que ***GTA IV*** no será la típica historia de «criminal que asciende hasta convertirse en el rey de NY». Niko es un superviviente nato y hará lo que sea por salir a flote, pero su única motivación es llevar una vida normal, alejada de la miseria que le ha acompañado

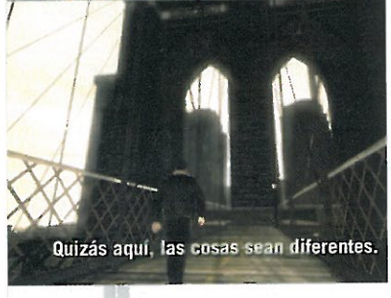

GREEN®
COAST
va contigo
Él.
Sobrecamisa,
45,90€
Camiseta de
manga larga,
19,90€
Pantalón,
39,90€
Ella.
Top, 9,90€
Mini-short,
19,90€
ADO
Patrocinador del Equipo
Olímpico Español
Sólo en
El Corte Inglés

Grand Theft Auto IV utiliza un motor gráfico (RAGE) creado por la propia Rockstar

EL TRÁILER MÁS BUSCADO

A estas alturas seguro que lo habrás visto 50 veces, pero si has estado en una isla desierta y aún no conoces el tráiler del que todo el mundo habla, podrás encontrarlo aquí: www.grandtheftautoiv-eljuego.com. ¡No te lo pierdas!





GTA IV INVADE NUEVA YORK.

Rockstar es una maestra en el terreno del marketing. Siempre lanza el mejor merchandising de todo el sector (molan desde las camisetas hasta los paraguas). Y preparan los lanzamientos como nadie. Aunque el juego no saldrá hasta octubre, Manhattan ya está plagado de pegatinas de GTA IV. Por no hablar de la fachada que han pintado en pleno Soho.

siempre. Como suele ser habitual en todas las presentaciones de **Rockstar**, la demostración de ***GTA IV*** fue ejecutada según una coreografía previamente marcada desde la compañía. El objetivo era enseñarnos cómo se mueve Niko por la ciudad, ver cómo ésta ha sido recreada con todo lujo de detalles y dejarnos con la miel en los labios, con cientos de preguntas que nos irán contestando a medida que vaya acercándose la fecha de su lanzamiento, el 19 de octubre.

Eso sí, lo que vimos muestra a las claras el salto evolutivo desde los *GTA* de **PS2**. Para empezar, andar tendrá tanta importancia en el juego, y será tan divertido, como conducir. La física del personaje se ha mejorado notablemente y corre de una forma totalmente realista. Niko es capaz, entre otras acciones, de trepar por los postes telefónicos si necesita una visión más amplia del terreno y puede acceder al interior de las casas sin que haya cargas de por medio (de hecho, la única carga que tendrá ***GTA IV*** es la inicial). El interior de los edificios ofrece un gran detalle, con objetos susceptibles de ser destruidos y puertas traseras que abren nuevas rutas de exploración.

A la hora de robar un coche (una de las señas de identidad de los *GTA*), Niko no se anda con tonterías. En la *demo*, tras ver un vehículo aparcado, rompió la ventanilla con el codo y comenzó a conducir. El realismo gráfico también alcanza a este apartado, al margen del traqueteo por el estado del asfalto que ya he comentado antes. Niko echa la vista atrás al retroceder con el coche y puede apreciarse

HASTA EL MEJOR DE LOS SUPERHÉROES TIENE UN LADO OSCURO

LIBÉRALO

THE GAME

JUEGO OFICIAL DE LA PELÍCULA

ACTIVISION.ES

MAYO DE 2007

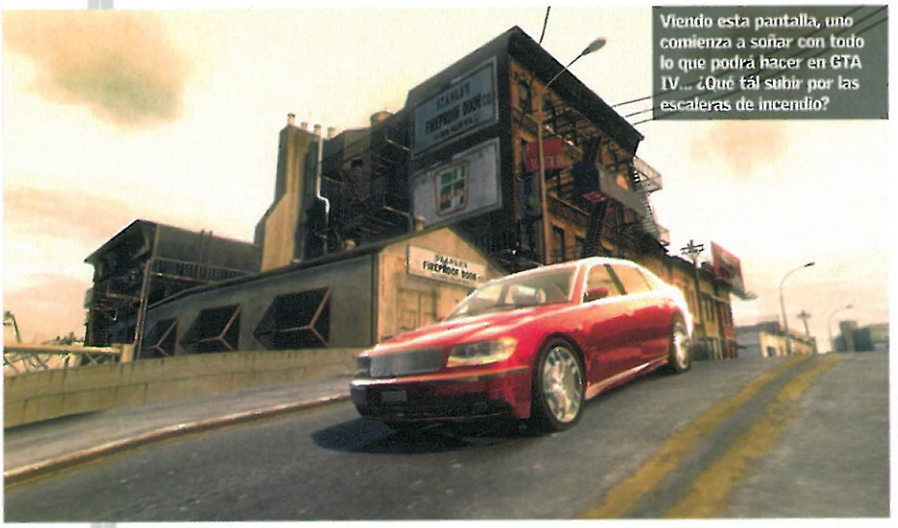
SM3THEGAME.COM

12+ www.pegi.info

PlayStation.2 | PLAYSTATION.3 | PSP PlayStation.Portable | XBOX 360. XBOX LIVE | PC DVD ROM

ACTIVISION. activision.com | MARVEL | BRAVO GAMES | SPIDER-MAN | COLUMBIA PICTURES | NINTENDO DS. | GAME BOY ADVANCE | Wii

Spider-Man and all related characters: TM & © 2007 Marvel Characters, Inc. Spider-Man 3, the Movie: © 2007 Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved. Game elements: © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing Inc. All rights reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. PSP® - Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox 360, XboxLive, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. GAMEBOY ADVANCE, NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



Viendo esta pantalla, uno comienza a soñar con todo lo que podrá hacer en GTA IV... ¿Qué tál subir por las escaleras de incendio?

LA CANCIÓN DEL INMIGRANTE. Bellic sólo ansía llevar una existencia decente en Liberty City. Lamentablemente, los problemas no tardarán en llegar.

Esta es una de las dos únicas imágenes que ha suministrado Rockstar en las que aparece Niko empuñando un arma. Tratándose de un GTA no esperábamos precisamente un tranquilo simulador de taxista, ¿verdad?

Fuimos los primeros en toda Europa en ver el juego

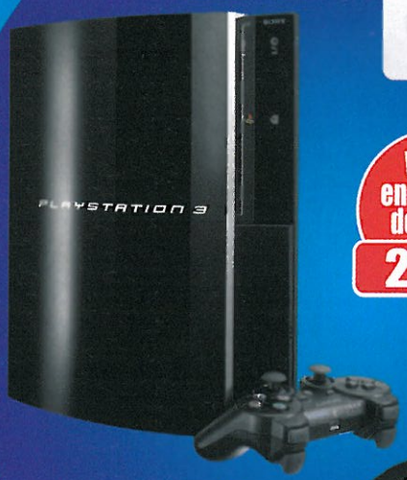
cómo gira el volante y pulsa el claxon. El paseo en coche de la presentación culminaba a los pies de *Twitchins*, una fábrica inspirada en una de verdad (la *Domino Sugar Factory*), que se puede ver a las orillas del río Hudson. En ese momento, Niko se sacó del bolsillo otro elemento que dará mucho juego en ***GTA IV***: un teléfono móvil. Según nos adelantó **Rockstar**, será posible hablar con otros personajes secundarios y reclamar su presencia en cualquier parte del extenso mapa. Por éste y otros motivos aún no desvelados, la libertad de acción y las posibilidades de juego serán mucho mas amplias que en los *GTA* de **PS2**. Tendrás una mayor percepción de controlar tu propio destino y no de cumplir como un esclavo las misiones que un supuesto jefe vaya encomendándote.

Por supuesto, muchas de tus acciones estarán al margen de la ley, y te las tendrás que ver con una fuerza policial mucho más contundente y efectiva que en la de los anteriores *GTA*. *Liberty City* recrea Nueva York tras el paso del alcalde Rudolph Giulani. Es una ciudad mucho más segura y por lo tanto, más dura para los delincuentes.

Y de momento esto es todo lo que **Rockstar** quiere desvelar a la prensa. Ante nuestra pregunta de que si *GTA IV* utilizará de alguna manera los sensores del *Sixaxis* de **PS3**, no hubo una respuesta oficial. Por ahora siguen trabajando intensamente en la aventura central y aún están decidiendo la forma de explotar el *Sixaxis* y la conexión On-line de **PlayStation 3**.

En los próximos meses iremos desvelando más detalles en exclusiva, sobre este nuevo y revolucionario *GTA*, hasta que el juego llegue a las tiendas el próximo mes de octubre.

iPod



Vales en tiendas de moda 260€

Sorteo Final

CON TU ENVUELTA DE MAXIBÓN

Conéctate y

GANA

www.maxibon-zone.es

Cada Día

VAIO

SONY

Semanales

SONY

Quincenales

HELADOS Nestlé

MAXIBON ZONE

1 Píllate un Maxibón

2 Entra en www.maxibon-zone.es

3 Introduce el código y suerte

LOS SEÑORES DE LA GUERRA

LOS DOS GRANDES DEL GÉNERO EN PS2 MUESTRAN EL POTENCIAL DE SUS NUEVAS ARMAS EN PS3 Y NOS DAN LAS PRIMERAS PISTAS DE CÓMO SERÁ LA GRAN BATALLA

PS3

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

LANZAMIENTO
NOVIEMBRE
2007

ACTIVISION E INFINITY WARD DAN YA POR TERMINADA LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL Y PONEN AHORA LA MIRILLA EN CONFLICTOS MÁS ACTUALES Y RECONOCIBLES POR TODOS

POR DE LÚCAR

MEDAL OF HONOR AIRBORNE™

LANZAMIENTO
SEPTIEMBRE
2007

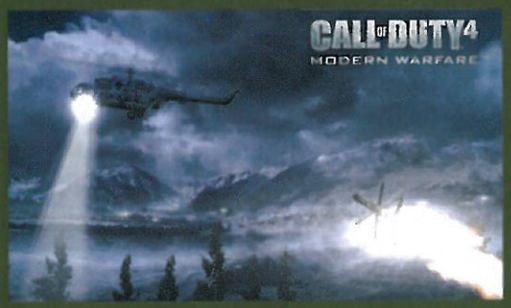
FIELES A SU CITA CON LA HISTORIA, EA NOS INVITA A EMBARCARNOS EN LA MÁS ESPECTACULAR DE LAS AVENTURAS INSPIRADAS EN LA SEGUNDA GRAN GUERRA

DOS REYES, UNA CORONA

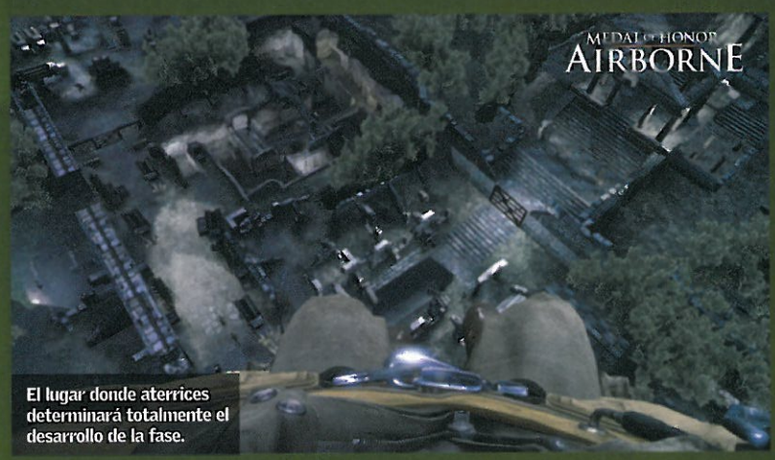
CADA UNO CON SU ESTILO Y SUS PROPIAS ARMAS

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

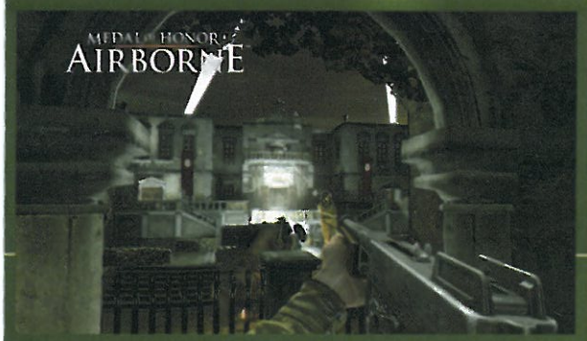


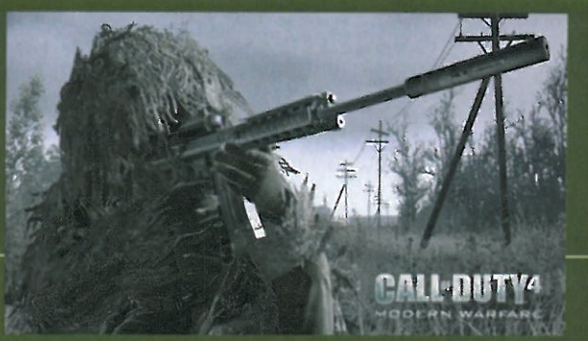
El realismo gráfico de Call Of Duty 4 Modern Warfare supera todo lo conocido en el género.

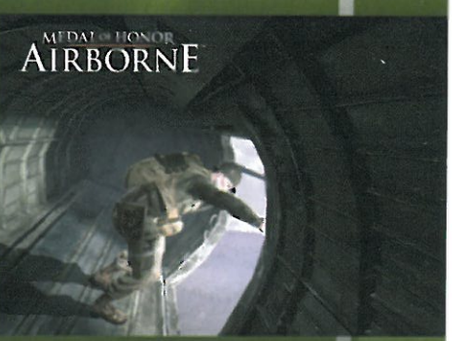


El lugar donde aterrices determinará totalmente el desarrollo de la fase.

Desde que las consolas son consolas, es decir desde siempre, en todos los géneros se han librado duelos estelares en los que, año tras año, se ha dirimido el liderazgo y el favor del público. Los juegos que nos ocupan, *Medal Of Honor* y *Call Of Duty*, han protagonizado algunos de los más interesantes y, en muchísimas ocasiones, sólo el gusto del aficionado ha sido el que ha determinado el vencedor final. Fuera de la guerra de las cifras de ventas en las que siempre pelearon muy arriba, ambos títulos han mostrado unas calidades muy superiores al resto de *shooters* y, lo que es más importante, un impresionante y constante afán de superación. Cuando los dos comprendieron que la batalla se podría ganar en el grado de realismo gráfico, en el rigor histórico o en la intensidad de la acción, intensificaron sus esfuerzos en cualquiera de esas direcciones... pero eso sí, siempre lo hicieron desde su particular perspectiva y concepción de juego. La Segunda Guerra Mundial ofreció tantos escenarios, tantos héroes anónimos, tantas batallas memorables y tantos puntos de inflexión, que de la misma naranja *MOH* y *COD* sacaron decenas de vasos de zumo de primerísima calidad. **Electronic Arts** comenzó la carrera antes y, como es marca de la casa sacó, al menos, un juego por año desde 2001, y sólo en el 2004 dejaron de lado las consolas con una única entrega para PC. *Call Of Duty* nace en 2003 arrasando en PC y luego debuta en consola en 2004, aprovechando aún los ecos de su rotundo éxito en ordenador. Aunque,







Hay varias formas de jugar a MOHA: podrás buscar el sigilo o actuar por las bravas a tiro limpio y que Dios reparta suerte...

Aunque los dos son shooters, el concepto y estilo de juego de ambos es radicalmente distinto

como decíamos antes, los duelos fueron reñidos y cada uno tiene su propio público y defensores. *Medal Of Honor* fue el rey... hasta este 2007, pues son muchos los que piensan que *Call Of Duty 3* le ha arrebatado la corona, al menos en consola.

¿Qué pasará en **PS3**? Resulta más difícil que nunca anticipar un pronóstico... Para empezar, uno de los dos se ha desmarcado del que hasta ahora era el entorno natural, la Segunda Guerra Mundial, y el otro ha cambiado por completo su concepción para dotar al título de libertad de movimientos y de mayor importancia al juego en red. Con tales apuestas, tan radicalmente opuestas, la única comparación posible entre ambos quedará ligada a la coincidencia del género, el de los *shooters* en primera persona. Y ahí, como ya sabemos por la experiencia de estos años, el vencedor lo deciden los gustos o el estilo de juego. Por lo visto en la presentación a la prensa de ***MOHA*** y ***COD4***, lo único de lo que podemos estar seguros a estas alturas es de que las calidades en **PS3** serán las más espectaculares de ambas sagas.

PRIMERAS IMPRESIONES

REALISMO TOTAL FRENTE A LIBERTAD DE ACCIÓN

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

Ya sea en Oriente Medio o Europa del Este, en COD4 no hay un sólo momento de descanso.

Aunque seguro que aún le quedará algún conejo más en la chistera, **Activision** se apuntó el primer tanto de este duelo con ***MOHA*** al sorprender a los usuarios abandonando la Segunda Guerra Mundial. De entrada, con esa novedad, el titular y el debate estaban ya servidos, pero quisieron dejar bien claro que eso es sólo uno de los muchos cambios y no su principal valor. Modificar la época en la acción es sólo algo estratégico y responde a la creencia de que el aficionado a los *shooter* se siente más identificado con un argumento con historias y conflictos de nuestros días, con terroristas de Europa del Este y amenazas nucleares, que «perfumándose» nazis de hace medio siglo.

En ***Infinity Ward*** creen, además, que este cambio les obliga a un mayor grado de exigencia en el realismo del juego ya que el usuario está más familiarizado con los entornos. Sea como sea, el trabajo no puede ser más impactante y auténtico. Cuesta describir la intensidad de la acción y el nivel de virtuosismo gráfico alcanzado. Es como estar en primera línea de fuego. Todo es amenazante, todo explota, todo salta en mil pedazos y no parece que haya forma de salir de aquel infierno. No exageramos si decimos que es la nueva frontera en el género en realismo en **PlayStation 3**. El *shooter* total.

La proximidad en el tiempo de los conflictos hace que la acción sea aún más real para los jugadores.

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Los enemigos ya no son meros comparsas o dianas móviles. Ahora son más inteligentes, rápidos y pícaros.

Segundos antes de ver ***MOHA*** para **PS3** nos preguntábamos qué nueva pirueta haría **EA** para seguir fieles a su tradición y al mismo tiempo volver a sorprender a los amantes de la saga. La respuesta más fácil era suponer que harían lo que hacen todos y confiarían el juego a un salto gigantesco en las calidades gráficas y el realismo de la acción. Tras ver las primeras fases, y aunque era verdad que el título no podía ser más espectacular, quedó claro que la revolución iba a desarrollarse en otro plano. El hecho de comenzar la acción descendiendo en paracaídas, lejos de ser algo anecdótico, resultó ser una de las cuestiones cruciales de ***MOHA***. Cada fase cambiará sólo por el simple hecho de aterrizar en una zona u otra de sus enormes escenarios, y el jugador tendrá total libertad para decidir cómo afrontar los objetivos. ¿El resultado? La acción se puede vivir a diferentes alturas y de mil formas.

Aunque juguemos la fase veinte veces ésta nunca será igual, y eso es toda una novedad en el género. Gran parte de este logro se debe al excelente trabajo realizado por **EA** con la inteligencia de los enemigos y su comportamiento impredecible. Ni van a ser meras dianas, ni van a esperarte en un determinado punto. La acción es total y más intensa que en cualquier otro *MOH* en su modo Historia y, si hacemos caso a los programadores, también lo será en los distintos modos multijugador en red. Según dicen, este apartado es uno de los más potenciados.

La misma fase será distinta dependiendo simplemente del lugar del aterrizaje

EL ARTE Y LOS ARTISTAS

EXPRIMIENDO TODO EL POTENCIAL DE PS3

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

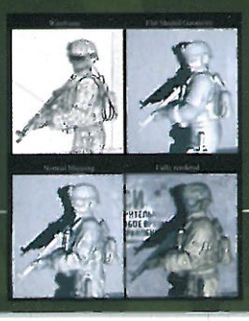
En COD4 se ha jugado mucho con las luces y los desenfoques para potenciar las sensaciones.

BOCETOS. Como podéis ver, se ha cuidado hasta el más mínimo detalle de cada uno de los escenarios.

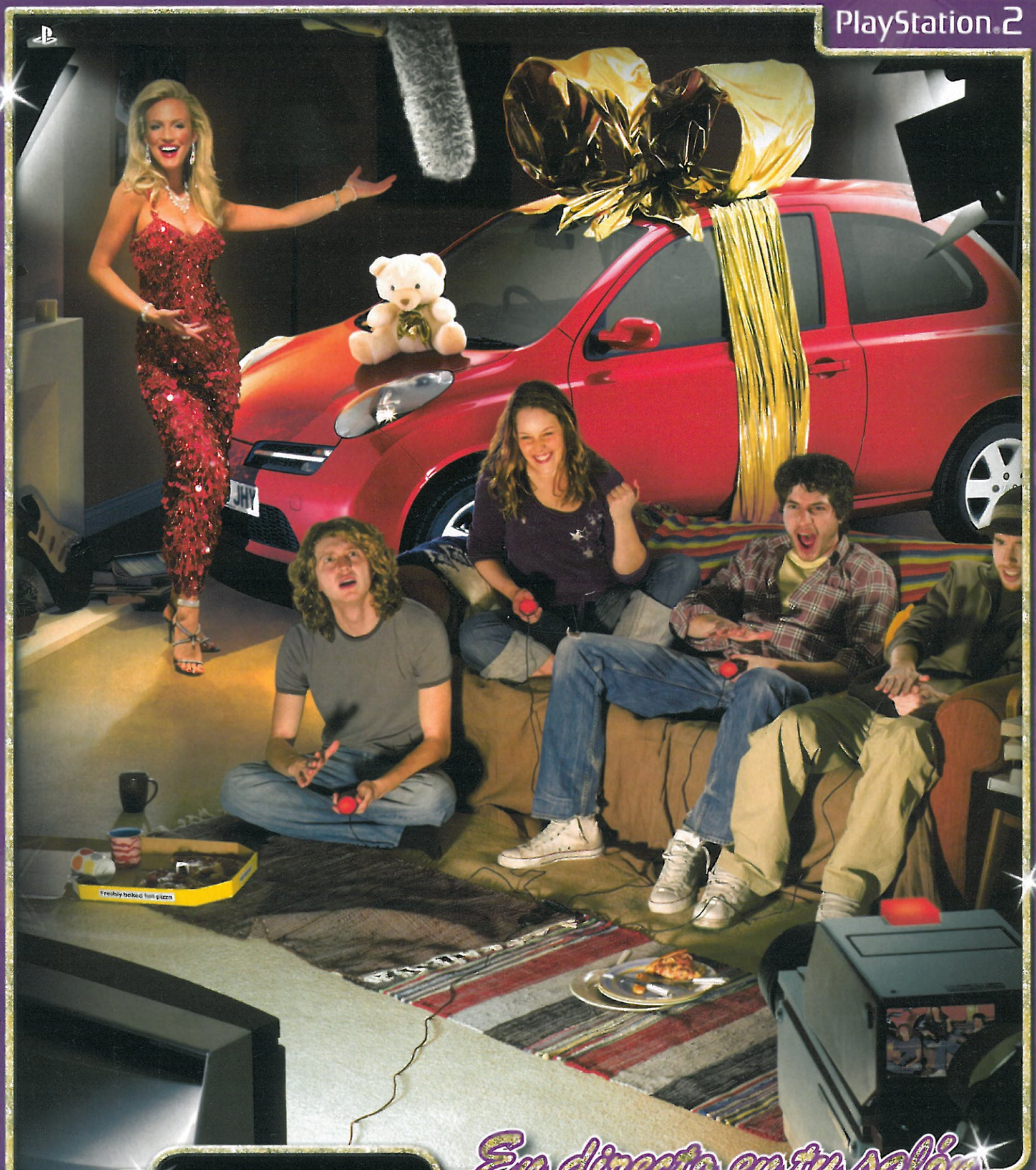
PRESENTACIÓN EN ESPAÑA

Más que presentación habría que hablar de ambos actos de simples «anticipos» para la prensa especializada. Tanto Patrick Gilmore, Productor de ***MOHA*** (quien posa con nuestra revista), como Grant Collier, Presidente de ***Infinity Ward***, sólo pudieron mostrar apeñas unas fases de ambos juegos. En cualquier caso, el aspecto de esos niveles era absolutamente espectacular y se podían jugar de principio a fin. Como anécdota, comentaros que, como nosotros, ambos cayeron «fritos» a las primeras de cambio.

Fotorrealismo. Uno de los aspectos que más se han trabajado en COD4 ha sido el tema de las luces. El grado de realismo de los escenarios y los personajes superan casi todo lo conocido hasta la fecha en PS3.



PlayStation.2



En directo en tu salón

Participa en el más emocionante de los concursos sin levantarte del sofá. Demuestra quién es el que más sabe de Cultura, Cine, Deportes, Actualidad, Música... y ahora hasta 8 jugadores. Responde a más de 5.000 preguntas, cientos de fotos y vídeos. Pulsa el Buzzer antes que los demás rivales. Esto no es un juego, es El Mega Concurso.

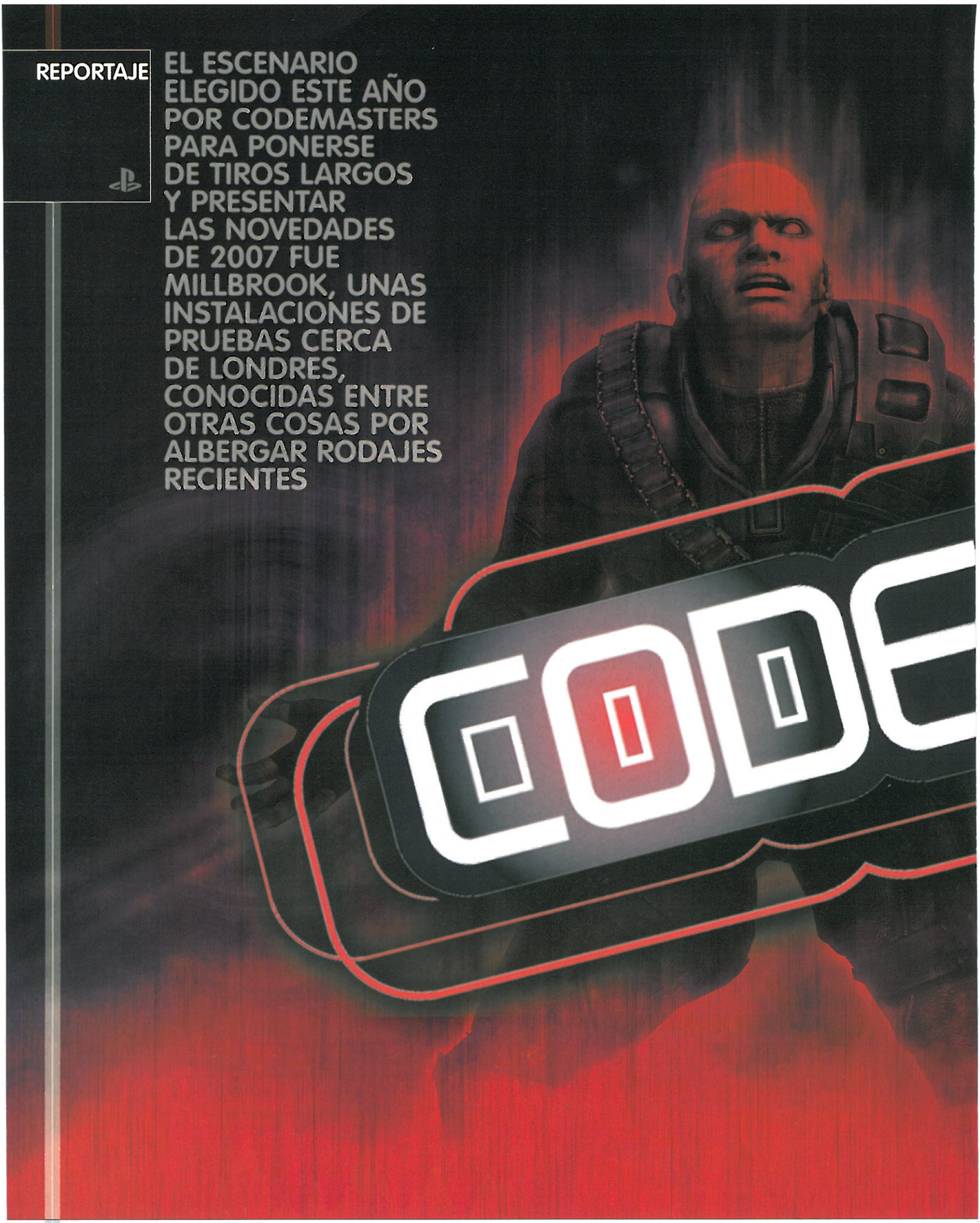
BUZZ!™ EL MEGA CONCURSO

12+
www.pegi.info

BuzzTheGame.com

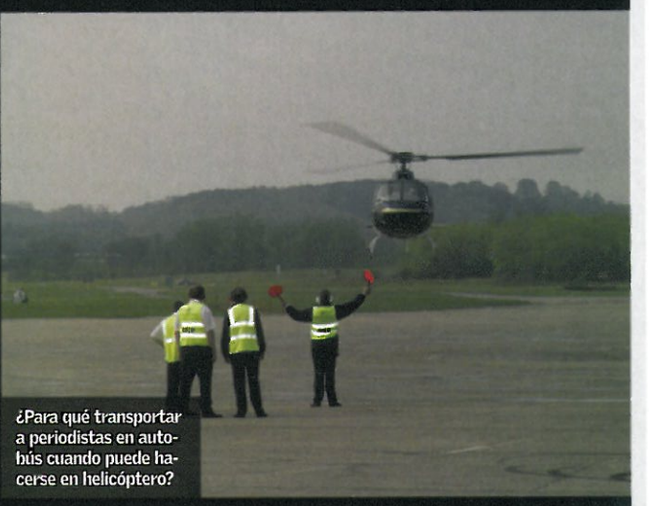
"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. Buzz!™: The Mega Quiz ©2007 Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Relentless Software Ltd. Buzz! and the Buzz! logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

EL ESCENARIO ELEGIDO ESTE AÑO POR CODEMASTERS PARA PONERSE DE TIROS LARGOS Y PRESENTAR LAS NOVEDADES DE 2007 FUE MILLBROOK, UNAS INSTALACIONES DE PRUEBAS CERCA DE LONDRES, CONOCIDAS ENTRE OTRAS COSAS POR ALBERGAR RODAJES RECIENTES



POR **STAN BY**

Esto tal vez responda a aquello de «pero, ¿os pagan por jugar?».



¿Para qué transportar a periodistas en autobús cuando puede hacerse en helicóptero?

El evento 007. Añadimos otro cero porque en Millbrook, precisamente, se rodaron algunas escenas de la última de James Bond, Casino Royale. La del Aston Martin saltimbanqui, para ser exactos. Como Daniel Craig nos sentimos durante unos minutos, ya que la organización del Code07 nos montó en un deportivo para pasear a velocidades absurdas por las instalaciones. Entre eso y el paseo en helicóptero....

HEI$T

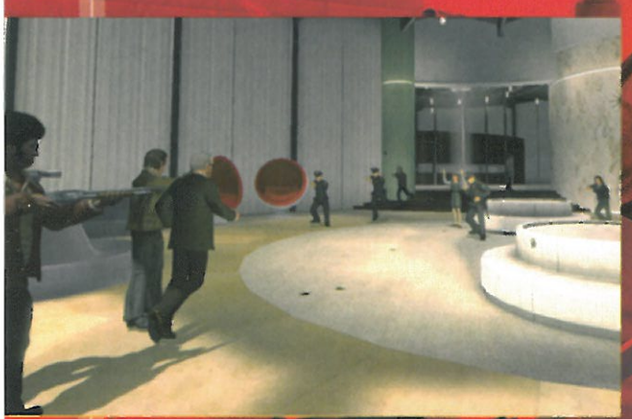
PS3

ATRACADORES DE BANCOS Y ESTÉTICA DE PELÍCULA DE ACCIÓN SETENTERA. ¿ALGUIEN DA MÁS?

Si ***Hei$t*** cumple con todas las expectativas que la *demo* vista en Millbrook durante este **Code07** ha levantado en quien suscribe, sin duda estaremos ante un juegazo de un género poco visitado por los videojuegos: los robos de bancos. Es decir, el atraco como motor y núcleo de un juego.

En ***Hei$t*** todo gira alrededor del momento del asalto, teniendo el jugador que prepararlo con el máximo detalle posible, en un entorno completamente abierto. Puede visitarse cualquier banco, preparar la huida, conseguir tratos para debilitar la seguridad del objetivo o crear distracciones para poder huir con el dinero sin grandes dificultades. Antes de cada atraco podrán darse instrucciones precisas a cada miembro de la banda (cuatro, en total), quienes, además, aprenderán conductas durante el trabajito por medio de un sistema de premio-reprimenda. Lo más importante, no obstante, será evitar baños de sangre y la aparición de la indeseada policía. Casi nada, vamos.

Lanzamiento otoño 2007



¡ESTO ES UN ATRACO! Uno de los grandes atractivos de Hei$t será la posibilidad de dar órdenes a la IA mediante la voz. Ve preparando tu mejor punch-line macarra.

Simulación criminal llevada a un nivel de detalle enfermizo: planificación, ejecución, control de masas...

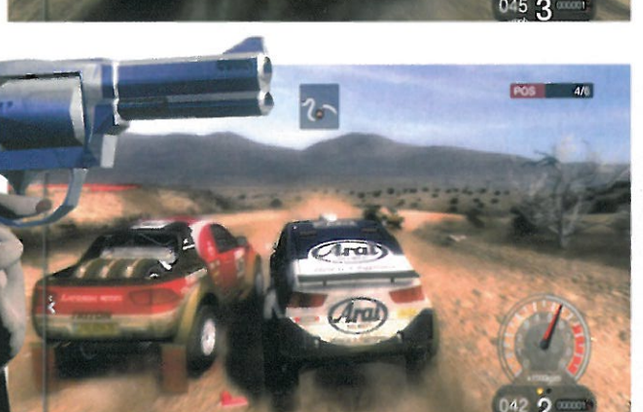
COLIN MCRAE DIRT

POR FIN, UNA NUEVA ENTREGA DE LA SERIE DE RALLYS MÁS CELEBRADA

Más de dos años llevábamos ya sin saber de la popular saga *Colin McRae* porque, parece ser, **Codemasters** (responsables también de otra de las grandes series de conducción, *TOCA*) se han tomado su tiempo para prepararla como es debido para la nueva generación.

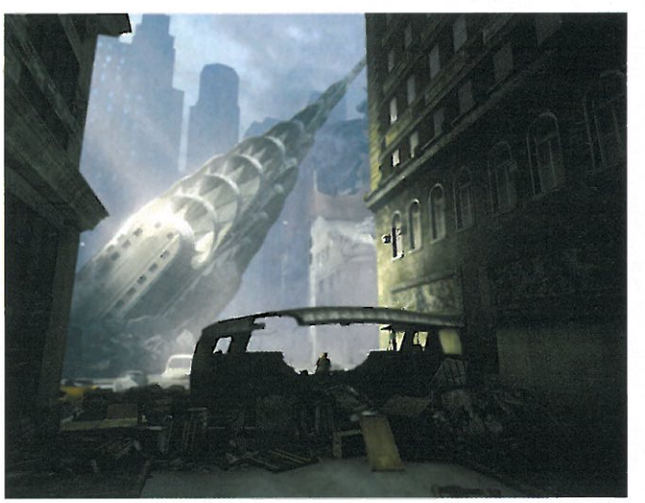
En Millbrook pudimos comprobar durante el **Code07**, de primera mano gracias a una *demo* jugable disponible para todos los asistentes, que ***Colin McRae Dirt*** es algo más que una nueva iteración con fuegos artificiales *next-gen*. ***Dirt*** no solamente retoma la filosofía de conducción lejos del asfalto, sino que incorpora, además, espectaculares competiciones con vehículos menos convencionales, como *buggies* o, incluso, camiones. Aunque su motor gráfico, potente y minucioso, será lo que más llame la atención.

Lanzamiento junio 2007



UNA BESTIA PARDA. Desde las nubes de polvo a los daños masivos en la carrocería, el aspecto visual de Colin McRae Dirt resulta impresionante.

Los diseños de armamentos y vehículos se han extraído de documentos desclasificados reales.



TURNING POINT FALL OF LIBERTY

PS3

IMAGINA UN MUNDO EN QUE LOS NAZIS TOMARON GRAN BRETAÑA...

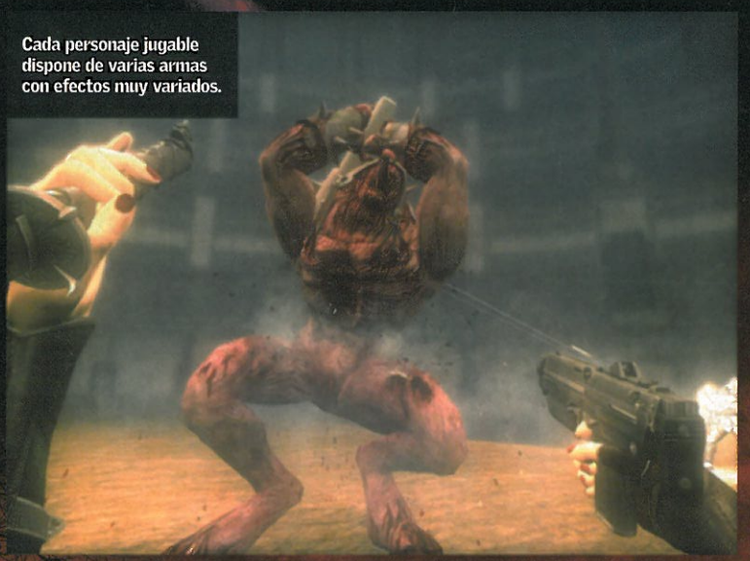
El ejército alemán, obviamente, no se conformaría con Europa. En el juego, desarrollado por **Spark Unlimited**, la II Guerra Mundial toma un curso alternativo: con Gran Bretaña y la U.R.S.S. sometidas, el III Reich se lanza a por Estados Unidos. Así, en 1952, la armada alemana junto a zeppelines de asalto y tropas de élite de las *Waffen SS* comienzan el asalto de la costa Este americana.

Turning Point te sitúa en Nueva York, en la piel de un ciudadano común que ha de sobrevivir, y unirse a la resistencia.

En acción, el juego, un *shooter* en primera persona con algunos momentos en tercera, necesita de un empujón para lucir como realmente se merece el punto de partida argumental, que nos parece brillante. El sueño de cualquier aficionado a la II Guerra Mundial.

Lanzamiento diciembre 2007

Seres deformes, carnes laceradas y montones de sangre... Sí, esto es Clive Barker.



Cada personaje jugable dispone de varias armas con efectos muy variados.

SECUÉNCIAME. En Jericho también asistirás a escenas interactivas en las que acertar una secuencia de botones. De auténtico terror y angustia superviviente.

CLIVE BARKER'S JERICHO

PS3

PRIMER VISTAZO EN ACCIÓN DEL VIDEOJUEGO BASADO EN LOS HORRORES TURBIOS DE CLIVE BARKER

Ganas teníamos de ver en movimiento la última pesadilla salida de la mente del retorcido autor británico, padre de algunos de los relatos más terroríficos de la literatura moderna (*Los Libros De Sangre*). Hemos de decir que este *shooter*, creado por el estudio español **Mercury Steam** con el propio Barker como guionista y diseñador creativo, lucía estupendamente en la versión para **PS3** que jugaron para nosotros en Millbrook (lástima no haber tenido el tiempo necesario para probarla). La *demo* transcurría en uno de los niveles en que el grupo principal de personajes (siete, parte de un escuadrón de intervención que ha de arreglar alteraciones místicas de la realidad) se encuentra dividido, algo que ocurrirá en varios momentos del juego. Los escenarios vistos hacen justicia a la tradición estética del autor, al igual que las criaturas enemigas (que se mueven a velocidades endiabladas). Los personajes jugables se reducían a tres (por cuestiones argumentales y de puro *gameplay*, ***Jericho*** ofrecerá al jugador la posibilidad de cambiar de personaje a placer), cada uno con armas (sables, pistolas, ametralladoras) y habilidades místicas (brazos escupe-espíritus, telequinesia, autolaceraciones como *power-ups*...) que les dotan de una función táctica diferente. *Jericho* promete.

Lanzamiento septiembre 2007

DINER DASH®

¡DIRIGE TU PROPIO RESTAURANTE EN EL JUEGO DE PUZZLES QUE YA ARRASÓ EN PC!

3+ www.pegi.info

PlayFirst®

PSP™

NINTENDO DS™

www.dinerdashhandheld.com

eidos

© 2007 PlayFirst, Inc. All rights reserved. PlayFirst™, Diner Dash® and Flo are trademarks of PlayFirst, Inc., registered in the European Community and other countries. Published by Eidos 2007. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. Developed by Climax Studios. Climax and the Climax logo are trademarks of the Climax group. Gamelab and the Gamelab logo are trademarks of Gamelab, LLC. "PSP" is a trademark or registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

LANZAMIENTO
OTOÑO
2007

LO SUCIO COMO ARTE. El ambiente malsano de los escenarios es fiel reflejo de los protagonistas del juego: matones que han tocado fondo y que se limitan a salir adelante liquidando escoria.

THE CLUB

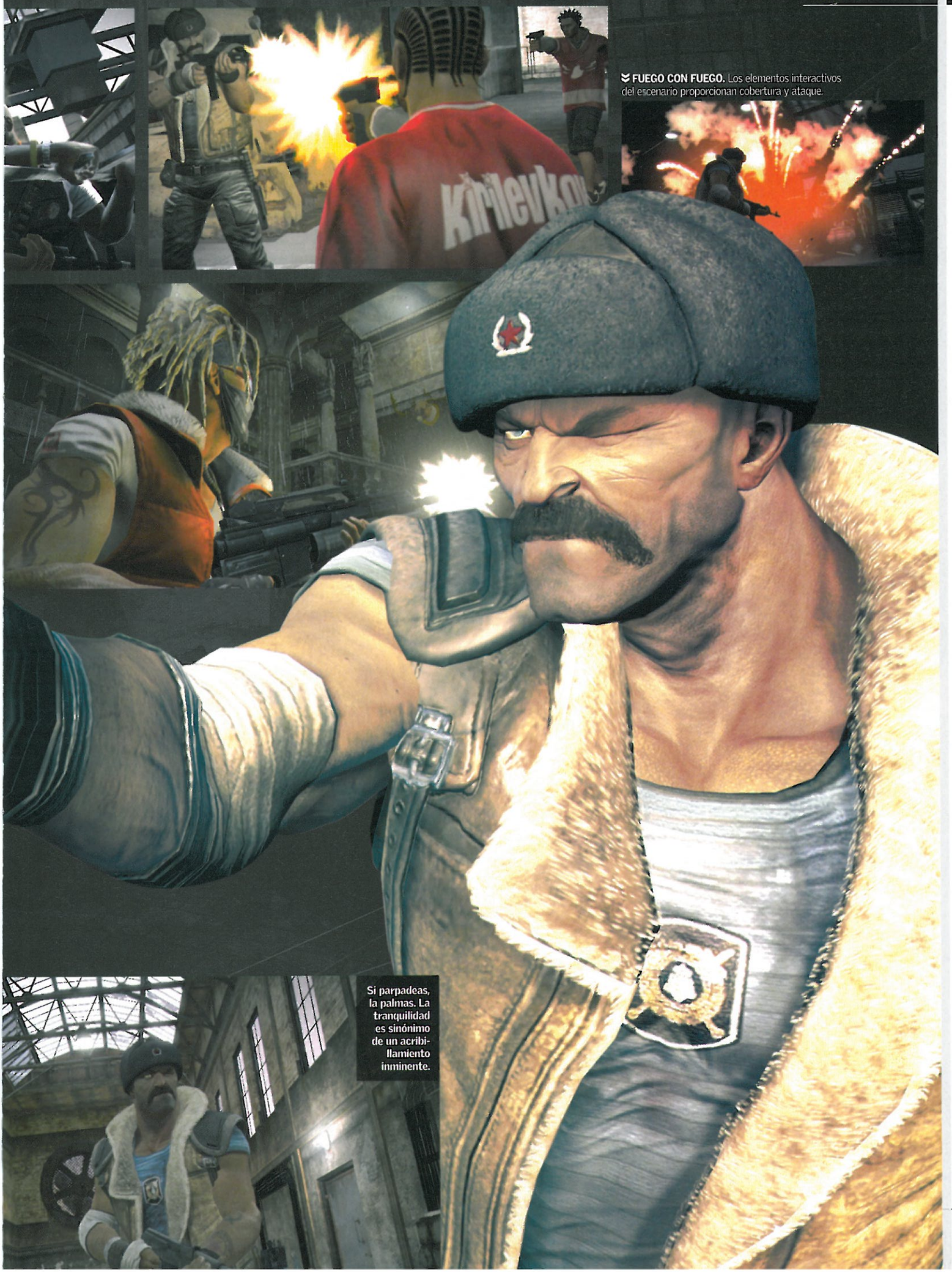
PS3

SEGA Y BIZARRE CREAN EL EQUIVALENTE JUGABLE DE UN TREN BALA SOBRE TU CARA

Recalificación de terrenos. Esa es la premisa básica de ***The Club***. Pero antes de que alguien se eche a temblar ante un posible *Operación Malaya: Survival Horror*, cabe explicar que dichos escenarios son gestionados por El Club, una organización ultrasecreta dedicada al juego más peligroso. Este club es exclusivo para maníacos millonarios aficionados a los deportes más sangrientos. Pero estos pipiolos no se ensucian las manos, sino que se limitan a observar y apostar billones mientras otros pirados se cosen a balazos. Bunkers subterráneos, fábricas en desuso o ciudades diezmadas: estas zonas (un total de ocho) repartidas por todo el mundo son el lugar donde, bien por dinero o por obligación, se libran cruentos tiroteos en los que no escasean ni las armas ni los blancos humanos. El perfil de todos los protagonistas es igual de herrumbroso, sin que falte el policía que ha perdido el norte, el mercenario ruso o el psicópata asesino.

Tipejos que van a desatar odios y pasiones entre los jugadores, que van a ceder en sus quejas cuando disfruten de las distintas y brutales habilidades de estos mastuerzos, similares en apariencia al catálogo de personajes de un juego de lucha. Más allá de sus técnicas y ataques personalizados, el comportamiento será distinto de acuerdo con cada protagonista: el poli tira las puertas abajo de un pata-

FUEGO CON FUEGO. Los elementos interactivos del escenario proporcionan cobertura y ataque.



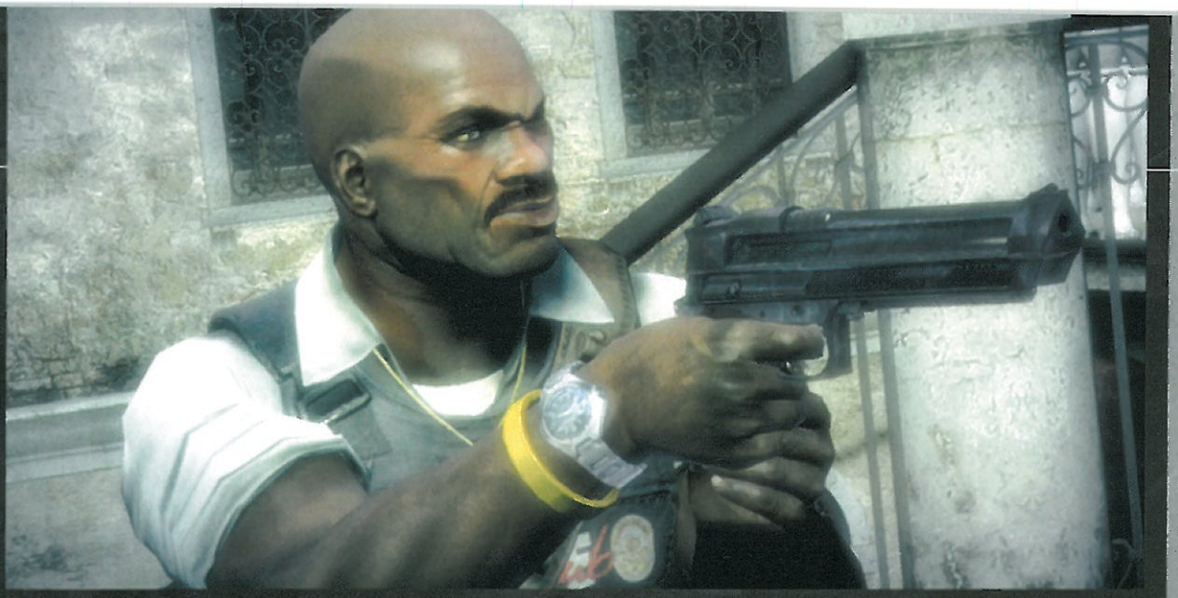
Si parpadeas, la palmas. La tranquilidad es sinónimo de un acribillamiento inminente.

MANERAS DE SOBREVIVIR.
El sistema de combos se basa en la eliminación sistemática de los enemigos, enlazando puntos por cada nueva ejecución, sobre todo si son espectaculares o arriesgadas.

La supervivencia del más apto: The Club exige que te superes a ti mismo.

Una zona abierta implica varios grupos de rivales apostados en las zonas elevadas.

dón, mientras que el ruso loco usa su cabezota para destruir obstáculos. Más allá de salir con vida de los tiroteos, lo importante en ***The Club*** no es ganar, sino cómo se gana. De hecho, se puede establecer un paralelismo con el género de la conducción: algunos de los muchos enemigos en el escenario son como curvas que es preciso despachar de forma rápida y eficaz, para poder concentrarse en el objetivo final. Por ello, el sistema de puntos y *combos* es fundamental. Para poder acceder a nuevos niveles es necesario conseguir una determinada puntuación, en ocasiones endiablada. Los puntos son obtenidos de acuerdo con las machadas que realices. El clásico *headshot*, que tan vistoso parece en otros juegos, en ***The Club*** es una mera anécdota: para lograr puntos de verdad hay que rodear a un rival, sorprenderle por la espalda, dar una voltereta y liquidarlo de un disparo. Ah, y mejor si es con la última bala del cargador. Pese a que ***The Club*** es el segundo juego con atmósfera *snuff* tras el imprescindible *Manhunt*, el mayor paralelismo se da con un título protagonizado por peluches. De hecho, el equipo de **Bizarre** está formado por los responsables del infravalorado *Fur Fighters*, cuya fórmula de repartir plomo a todo lo que se mueva y



El agente policial no tiene tiempo para buscar llaves: patea la puerta de forma automática.

Los escenarios son como un personaje más gracias al nivel de detalle puesto en su creación.

ROSTROS CRIMINALES

Cada personaje tiene un aspecto único, con detalles que les dotan de personalidad, al igual que sus habilidades y sus reacciones cuando se enfrenten al enemigo.

sangre ha sido corregida y aumentada para ***The Club***. Este es un juego que premia el esfuerzo. Cada escenario se divide en seis modos, desde masacres indiscriminadas a retos de resistencia contra enemigos sin límite de efectivos.

Es necesario conocer el entorno y sacarle provecho; por ejemplo, recordar el emplazamiento de las pasarelas para acabar con los enemigos apostados en ellas... Este tipo de retos sólo estará al alcance de los más valientes y habilidosos. ¡Se acabaron los juegos de acción para nenazas!

Bizarre ha implementado las reacciones de los personajes, capaces de saltar obstáculos automáticamente, o incluso atravesar barreras sin orden del jugador. Todo con un doble objetivo: sólo se pueda pensar en mejorar las habilidades, y darle la del pulpo a otros rivales. Asimismo, se está ultimando el modo On-line para 16 jugadores y varias modalidades de juego, tanto cooperativos como del tipo Busca y Aniquila. ***The Club*** entra de lleno en la deseada categoría de juegos «ahora sí», reservada sólo a aquellos con un inequívoco aspecto de nueva generación.

Cada escenario tiene personalidad propia, basada en los lugares del planeta donde se encuentren. Y cada personaje posee rasgos distintivos acordes con su carácter... La que nos espera, madre.

PS3 PSP PS2

Japón

Los últimos lanzamientos y las noticias más importantes del país del Sol Naciente

LA TIENDA. Ningún buen juego de rol que se precie puede prescindir de un comercio donde abastecer al personaje de todo lo necesario.

PS2

ODIN SPHERE

Tras Valkyrie Profile, una nueva aproximación a la mitología nórdica

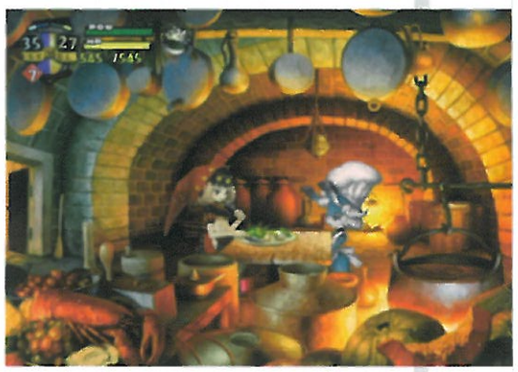
El pasado mes te hablábamos en estas mismas páginas de *Grim Grimoire*, original producción de los mismos autores que este ***Odin Sphere***, **Vanillaware**. Este grupo de programación cuenta con una historia muy corta, pero seguro que va a ofrecernos grandes títulos en el futuro.

El juego que nos ocupa en esta ocasión ha captado la atención de medio mundo desde que aparecieron las primeras imágenes. Y es que su original y bello acabado gráfico no deja indiferente a nadie, con un diseño de personajes y escenarios que da la sensación de estar observando un *anime*. La historia te pone en la piel de la bella princesa Gwendolyn, hija nada más y nada menos que del dios Odín, que debe evitar una guerra entre el mundo de las hadas y el de los guerreros. Aunque no sea de forma oficial, nos encontramos ante una especie de secuela de aquel clásico llamado *Princess Crown*, y no sólo por el argumento, sino también por el desarrollo en 2D y las batallas de acción.

Moviéndote de izquierda a derecha (o al revés) deberás dar cuenta de los enemigos empleando alguna de las armas blancas a tu disposición (cada uno de los cinco personajes jugables cuenta con la suya propia) o bien utilizando uno de los variados hechizos con los que contarás. El título aparecerá en Estados Unidos menos de una semana después de que lo haga en Japón, pero aún no hay noticias de que vaya a ser distribuido en nuestro país. Esperemos que esta vez la nueva maravilla de **Atlus** sí cruce el charco...

PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA



COMPAÑÍA **ATLUS**
DESARROLLADOR **VANILLAWARE**
GÉNERO **RPG DE ACCIÓN**
FECHA APARICIÓN EN JAPÓN **17 DE MAYO**

La saga de Media Vision en PSP

Un nuevo capítulo de la serie Wild Arms, subtitulado XF, llegará a PSP, aunque no de la forma esperada. Su desarrollo cambiará por el de un RPG estratégico en la línea de Final Fantasy Tactics.

Secuela de un RPG diferente

El particular Ar Tonelico, que mezclaba canciones y combates a partes iguales, contará pronto con una segunda entrega para PS2, obra de los mismos programadores del original.

Del anime a PS3

La serie Wangan Midnight, que gira en torno a las carreras de coches por las autopistas de Japón, tendrá en breve una adaptación en forma de arcade de conducción para PS3.

Vuelven los héroes

The Legend Of Heroes IV es la continuación de la popular saga de RPG para PSP que saldrá al mercado en septiembre en Japón. Será el primer juego que utilice dos UMD.

MINNA NO GOLF BA

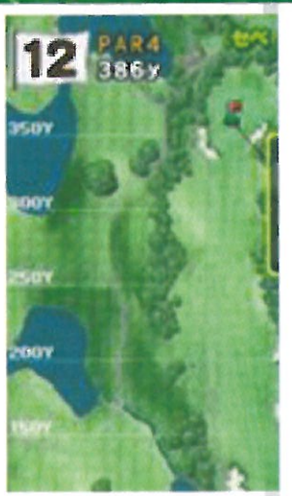
Una nueva entrega del arcade de golf de Sony C.E., con un añadido...

PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA

PSP

Y ese añadido no viene en forma de nuevos recorridos, ni de un personaje más, como viene siendo habitual. Lo que hace novedoso a este nuevo capítulo de esta serie de divertidos juegos de *golf* (conocida por estos lares como *Everybody's Golf*) es la incorporación de una pieza de *hardware*, nada más y nada menos que el GPS para la portátil de **Sony**. Presentado en el pasado **Tokyo Game Show** y lanzado en Japón a finales de 2006, este pequeño ingenio ha contado con varias aplicaciones compatibles hasta la fecha. Sin duda la más espectacular fue *Metal Gear Solid Portable Ops*, pero también ha aparecido un programa de astronomía y un *software* de navegación. En el juego que nos ocupa, el GPS sirve para guiar al jugador por los auténticos campos que aparecen en el juego para aumentar hasta límites insospechados el grado de realismo.



COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **SCEI**
GÉNERO **DEPORTIVO**
FECHA APARICIÓN EN JAPÓN **31 DE MAYO**

FINAL FANTASY TACTICS: THE LION WAR

El clásico de PSone renace en la portátil

PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA

DESARROLLO. Los combates tienen lugar sobre escenarios tridimensionales divididos en cuadrículas, sobre las que moverás por turnos a tus personajes para atacar a los enemigos.

PSP

Nunca llegó de forma oficial a nuestro país cuando fue lanzado para la 32 *bits* de **Sony**, así que esperemos que esta vez lo haga. El RPG estratégico que ayudó a sentar las bases del género regresa a la vida en esta adaptación a **PSP**, aunque es más que un simple *port*. Pues además de contar con un modo de visualización *widescreen* para adaptarlo a la pantalla de la consola, incluirá secuencias de vídeo inéditas, dos nuevas clases para los personajes que reclutes y la aparición de conocidos personajes de otras entregas.

COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
DESARROLLADOR **SQUARE ENIX**
GÉNERO **RPG**
FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN **10 DE MAYO**

Japón

Para derrotar a los enemigos tendrás que conseguir arrebatarles su espíritu.

FOLKS SOULS: FORGOTTEN LEGEND

Fantasía onírica de los creadores de Genji

PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA

PS3 En el pasado **Tokyo Game Show**, cuando el juego aún recibía el nombre de *Monster Kingdom*, sorprendió a propios y extraños por su original propuesta. Y no podía ser de otra forma si tenemos en cuenta que su máximo responsable no es otro que Kouji Okada, creador de la saga *Shin Megami Tensei*. Se trata de una aventura de acción que se desarrolla en siete mundos diferentes, protagonizada por dos personajes, un periodista y una joven estudiante, ambos convocados al mismo lugar por dos personas ya fallecidas. Conseguir hacerte con el alma de los extraños seres que pululan estos mundos será tu principal objetivo.

COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **GAME REPUBLIC**
GÉNERO **AVENTURA/ACCIÓN**
FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN **21 JUNIO 2007**

El diseño de personajes y escenarios es de lo más evocador.

LOS MÁS VENDIDOS

1. **FATE STAY NIGHT** PS2 AVENTURA (TYPE MOON)
2. **NARUTO NARUTIMATE ACCEL** PS2 LUCHA (BANDAI NAMCO)
3. **PERSONA 3 FES** PS2 RPG (ATLUS)
4. **FINAL FANTASY ANNIVERSARY** PSP RPG (SQUARE ENIX)
5. **MUSOU OROCHI** PS2 ACCIÓN (KOEI)

LOS MÁS ESPERADOS

1. **WHITE KNIGHT STORY** PS3 RPG (SONY C.E.)
2. **DISSIDIA: FINAL FANTASY** PSP RPG (SQUARE ENIX)
3. **RESIDENT EVIL 5** PS3 AVENTURA (CAPCOM)
4. **DRAGONEER ARIA** PSP RPG (NIPPON ICHI)
5. **BEAUTIFUL KATAMARI** PS3 ARCADE (NAMCO)

JAPÓN ES DIFERENTE

UN CRISOL DE CREENCIAS

Al contrario de lo que ocurre con los habitantes de Occidente, la mayoría de los nipones no creen en una religión en concreto, sino que incorporan creencias y ritos de varias de ellas en la vida diaria, lo que se conoce como Sincretismo. Sin embargo, las dos mayores influencias en lo que a religiones se refiere vienen del Sintoísmo y el Budismo.

El Sintoísmo es la más arraigada de las dos, y se practica sólo en Japón. Sus seguidores rinden culto a muchos dioses diferentes, la mayoría de ellos asociados con la naturaleza. Este culto tiene lugar en santuarios como el que puedes ver en la imagen inferior.

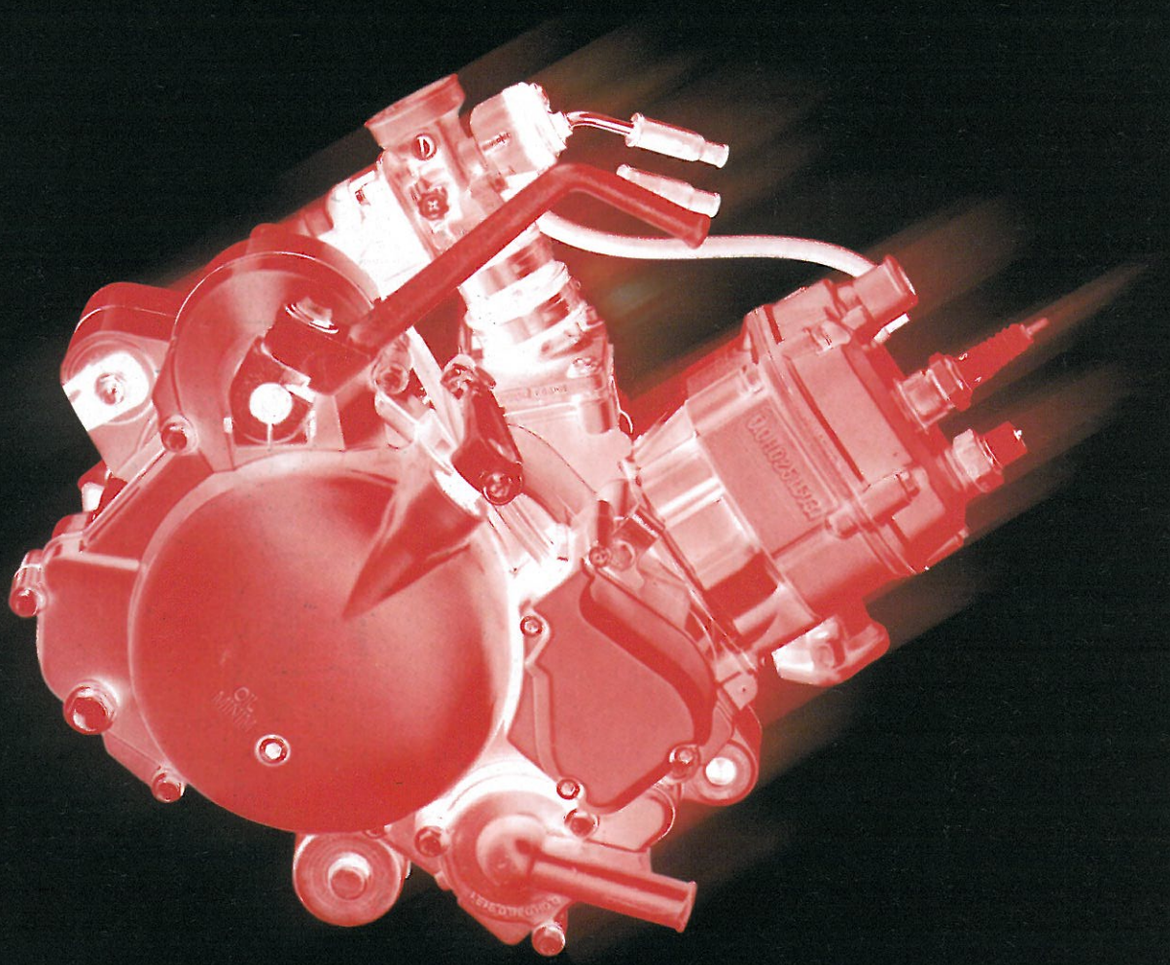
El Budismo, más popular entre los habitantes de Occidente, es más una filosofía que una religión, pues sus creencias no son recibidas como dogmas de fe, sino más bien como enseñanzas, ya que Buda no es considerado Dios.

Pero lo que destaca, sin duda, es que en Japón hay gran gran tolerancia hacia cualquier tipo de creencia, algo de lo que deberían aprender muchos.

Vuelven las Balas Rojas

Senda 50

85
años de pasión



¿tienes corazón?

DERBI

www.derbi.com

Derbi recomienda:

Agip

PS3 PS2 PSP

TEST

Analizamos todas las novedades

recomendado PlayStation

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

△ TU ○ PROPIA ✕ HISTORIA
□ INTERMINABLE

PS3

GÉNERO **RPG**
COMPAÑÍA **BETHESDA**
DESARROLLADOR **BETHESDA**
DISTRIBUIDOR **UBISOFT**
JUGADORES **1**
ON-LINE **NO**
TEXTO/DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **SÍ (4461 MB)**
PVP RECOMENDADO **69,95 €**
elderscrolls.com
16+

POR **EX COWBOY**

Toc, toc: las puertas de Oblivion te llevarán a una tierra dominada por demonios. Cuidado, ellos también pueden pasar...

COMENCEMOS con un poco de *background*... Cuenta el historiador Wenengrus Monhona en un viejo tomo marrón y dorado, titulado *Amuleto De Reyes*, que en los inicios de la Primera Era, la tierra de Tamriel era gobernada con mano de hierro por una raza de altos elfos; era tan poderosa y carente de escrúpulos que «masacraba y esclavizaba a su antojo» a los hombres. Su poder procedía en gran medida de una alianza mantenida con los demonios, conocidos como *Daedra*. Tuvieron que venir los dioses para aliviar el sufrimiento de la raza humana mediante un pacto: Akatosh, dios dragón del tiempo, mantendría cerradas las puertas del infierno (conocido como *Oblivion*) y evitaría la entrada de hordas diabólicas al mundo real a cambio de que los hombres no se apartaran del culto de los nueve divinos.

La joya, que da nombre al citado libro, fue la prenda entregada por Akatosh a los hombres, un símbolo que debían conservar generación tras generación para mantener a raya al enemigo. Así, con una conspiración para hacerse con el colgante aún a costa del propio cuello del emperador, da comienzo *Oblivion*, muchos años después de lo narrado por Monhona. Su libro, por cierto y para quien tenga interés en profundizar en la vasta mitología del juego, está disponible por unas monedas en *Primera Edición*, la librería de Ciudad Imperial, junto a decenas de otros volúmenes sobre los más variados temas, desde técnicas de defensa a esoterismo, magia negra o historia.

Pulverizando tópicos

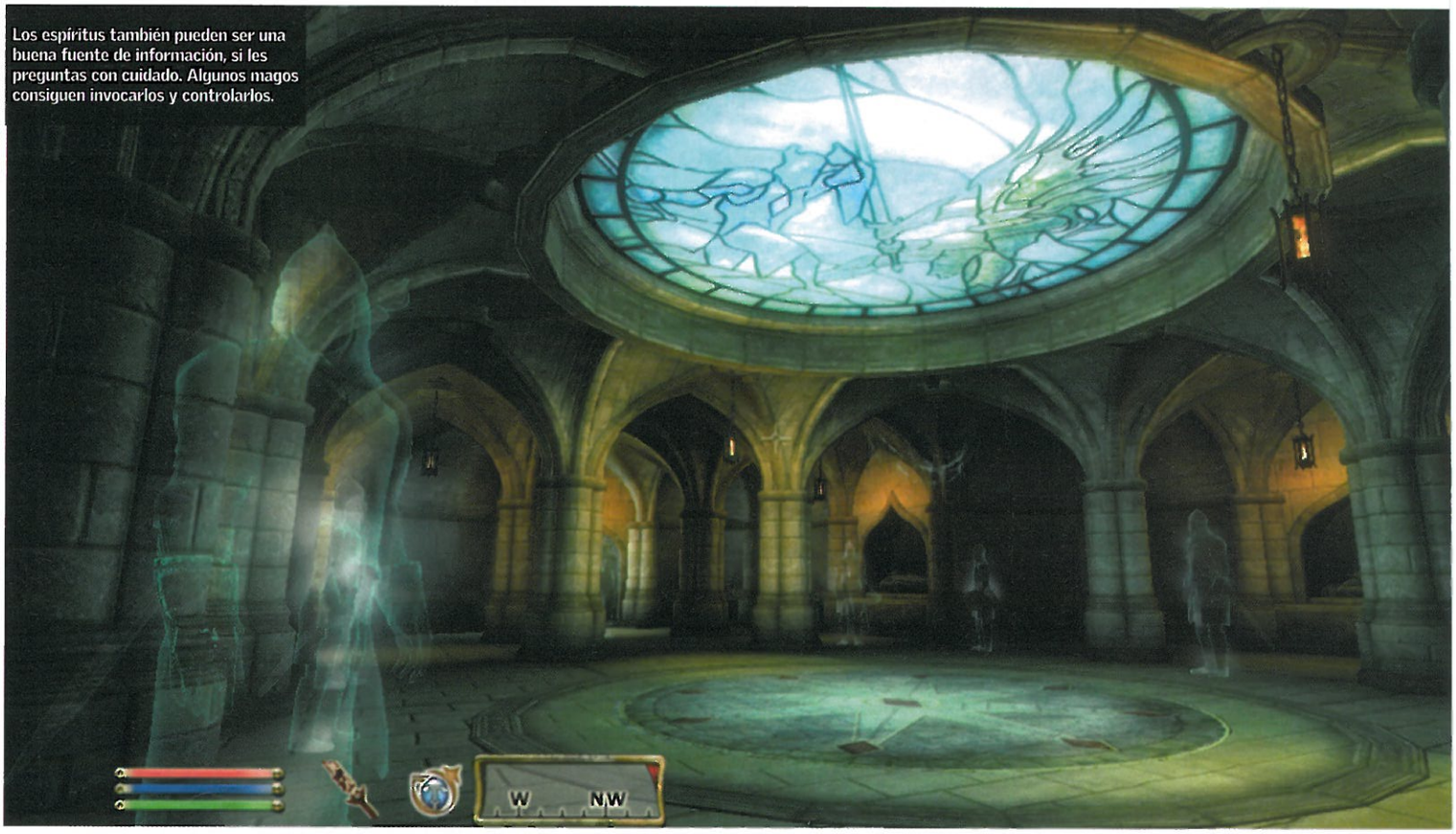
Aquí es donde tú entras en juego, sorprendido en un calabozo por el mismísimo emperador Uriel Septim, quien ▸

la alternativa

SPIDER-MAN 3. Vale, no tiene mucho que ver por tema, pero también da libertad y espacio que explorar.

The Elder Scrolls IV: Oblivion PS3

¿DÓNDE ESTÁ MI MANDOBLE? Te costará sudor y lágrimas aprender a utilizar tus propias manos: espadas, escudos, hachas, bastones, arcos, dagas y hasta seis escuelas de magia. ¡Uff!

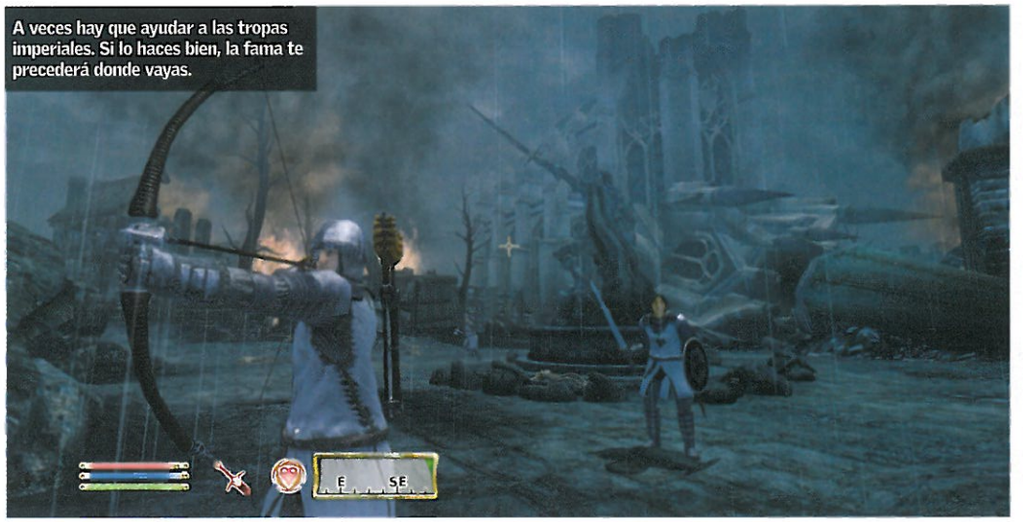


Los espíritus también pueden ser una buena fuente de información, si les preguntas con cuidado. Algunos magos consiguen invocarlos y controlarlos.

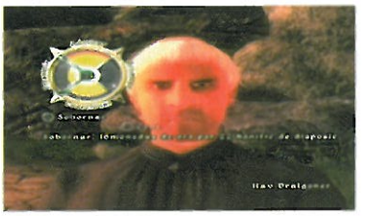
se haya en plena huida por las catacumbas de su castillo, escoltado por sus guardias y acosado por los miembros de una secta llamada Amanecer Mítico. El pobre viejo asegura que tu encuentro ha sido cosa de la providencia, así que pronto te verás con el amuleto en las manos, libres como el viento y unas pocas indicaciones para encontrar a un tal Jauffre cerca del pueblo de *Chorrol*. Ahora sí, aquí es donde comienza la tan cacareada libertad de acción de ***Oblivión***, una vez estés fuera de los calabozos y hayas elegido hasta el signo del Zodiaco de tu personaje (pues marcará tu protección durante todo el juego). Tendrás a tu disposición diez razas, varios tipos de elfos y de hombres, orcos y otros humanoides con habilidades felinas y de reptil, cada una con sus debilidades, y más del doble de profesiones o clases para determinar su especialización (bardo, guerrero, ladrón...). Aunque los jugadores más exigentes siempre pueden personalizarla completamente, pulverizando así cualquier prejuicio arrastrado de la era de los dados de doce caras en referencia a que los magos no pueden llevar armadura. En ***Oblivion***, un fornido guerrero no tiene por qué tener la inteligencia de una aceituna y puede llegar a dominar cualquiera o todas las escuelas de magia (Conjuración, Ilusión, Destrucción, Restauración, Misticismo y Alteración) tan bien como un cazador, un curandero o un hechicero. Los gremios permiten profundizar en los secretos de cada «camino», algunos

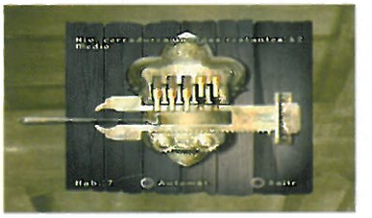
La palabra mágica de los juegos de rol es «Experiencia». Y eso se consigue de una manera: practicando.

EL MENÚ DEL DÍA. En Oblivion hay para todos los gustos. Al menos un tercio del tiempo de juego lo pasarás consultando tablas y comparando estadísticas, probando las mejoras del equipo, preparando los hechizos que tener a mano... Muchas de las funciones de este mega inventario que se despliega ante ti (que incluye dos tipos de mapas y un archivo de misiones) son casi minijuegos, como la alquimia. También las habilidades de persuasión y cerrajería se resuelven con pequeños desafíos.



A veces hay que ayudar a las tropas imperiales. Si lo haces bien, la fama te precederá donde vayas.





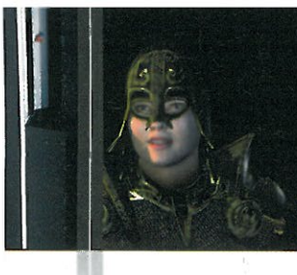
Toda la geografía de Oblivion está salpicada de escondites, algunos como éste, el priorato de Chorrol.

Este juego fulmina los viejos prejuicios sobre que los magos no pueden llevar armadura... Los gremios están para aprender

más legales que otros. Como el de los ladrones y el de los asesinos, que para entrar en ellos tendrás que ser invitado expresamente, o bien cumplir con éxito algún encarguito.

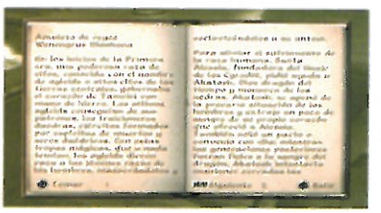
Un nuevo canon

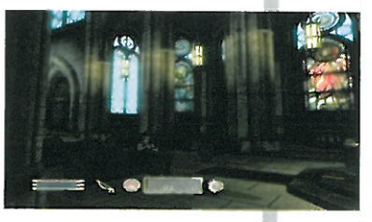
Dejando a un lado todas las posibilidades de un juego *post-GTA* con desarrollo abierto, es mejor que cada uno lo descubra según marque su propio *tempo* (hay mil detalles: después de una batalla, te paran por las calles y te reconocerán como héroe; si un vampiro ha infectado tu sangre, comienzas a desarrollar habilidades extraordinarias, pero todos huirán de ti y sólo querrás chuparles el cuello), el salto más espectacular dado por ***Oblivion*** es en el apartado técnico. Los juegos de rol no han destacado por cuidar especialmente sus gráficos, quizá porque su desarrollo ha exigido siempre del jugador un «extra» de imaginación por aquello de que las estadísticas y las tablas no son fáciles de dibujar. **Bethesda**, com ▸

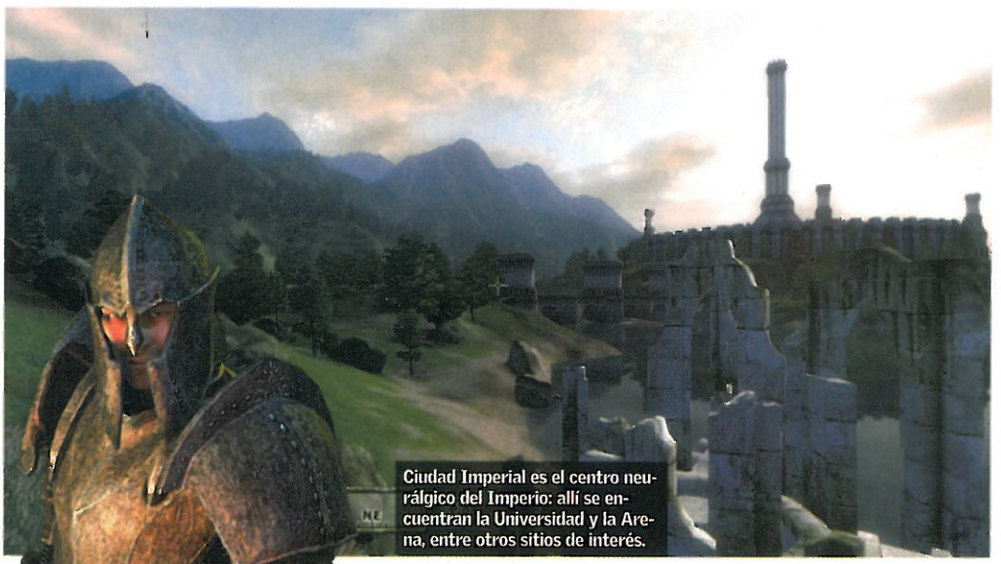


The Elder Scrolls IV: Oblivion PS3

NO A LA GUERRA. Por si no ha quedado claro, en Oblivion puedes hacer otras cosas además de criar músculo. Decenas de plantas crecen en distintas zonas y épocas: podrás usarlas como ingredientes o comerciar con ellas. Y los libros esconden sorpresas, algunos suben habilidades. ¿Quieres un subidón? Ve a rezar a la Iglesia.







Ciudad Imperial es el centro neurálgico del Imperio: allí se encuentran la Universidad y la Arena, entre otros sitios de interés.

Su mecánica invita a manipular y a tocarlo todo, pero cada jugador marca su ritmo

se haya en plena huida por las catacumbas de su castillo, escoltado por sus guardias y acosado por los miembros de una secta llamada Amanecer Mítico. El pobre viejo asegura que tu encuentro ha sido cosa de la providencia, así que pronto te verás con el amuleto en las manos, libres como el viento y unas pocas indicaciones para encontrar a un tal Jauffre cerca del pueblo de *Chorrol*. Ahora sí, aquí es donde comienza la tan cacareada libertad de acción de ***Oblivión***, una vez estés fuera de los calabozos y hayas elegido hasta el signo del Zodiaco de tu personaje (pues marcará tu protección durante todo el juego). Tendrás a tu disposición diez razas, varios tipos de elfos y de hombres, orcos y otros humanoides con habilidades felinas y de reptil, cada una con sus debilidades, y más del doble de profesiones o clases para determinar su especialización (bardo, guerrero, ladrón...). Aunque los juga-

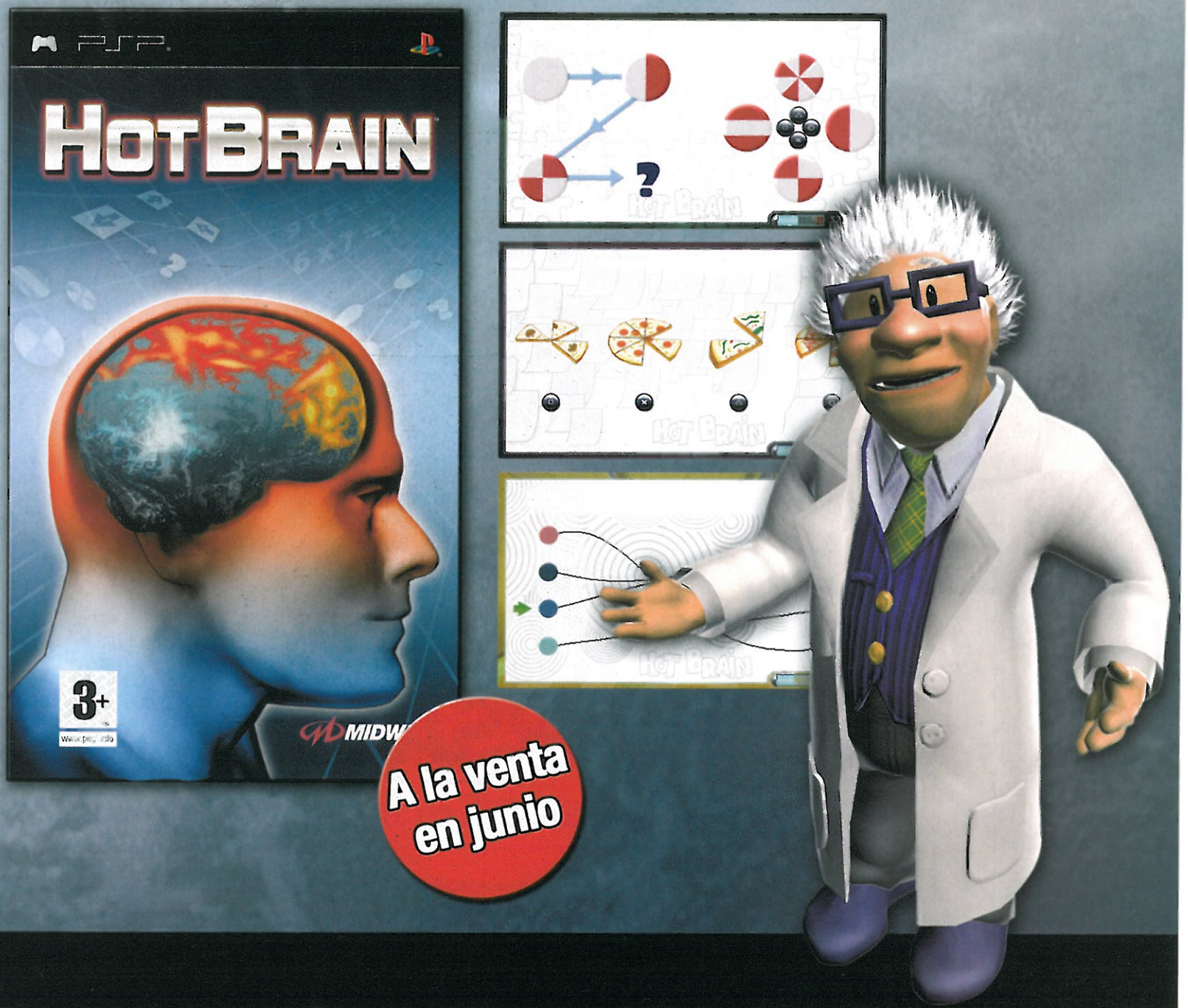
evaluación

+ Su profundidad, su apartado técnico, las posibilidades que esconde, su duración... La sensación de estar en otro mundo... No hay nada que se le asemeje siquiera.

– A pesar de que el paso del tiempo les ha permitido corregir errores de programación, los de Bethesda han sido algo rácanos y sólo han incluido una expansión.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Nada nuevo, sólo mejor: la climatología, la luz, los modelos, los efectos... todo en tiempo real.	La música es excepcional y, sorpresa, no cansa. Las voces aportan dramatismo a los subtítulos.	¡Esto es rol en estado puro! Podrás manipular todo, desde objetos a habilidades.	Inmenso: el territorio de Oblivion nos hace sentir como un conquistador en tierra virgen.	Ninguna opción multijugador, aunque sospechamos que las descargas On-line no tardarán.	Aquí no podemos dejar de resaltar las virtudes del sistema de control. Sin teclado ni ratón.	No nos duele la boca lo más mínimo: ¿el mejor juego de PS3? Umm... ¿candidatos?
9,3	9,3	9,4	9,5	-	9,0	9,4

Enciende tu PSP.... ¡y tu cerebro!



¿Aceptas el reto?

Visita la web: www.virginplay.es

3+ www.pegi.info

MIDWAY

V2 PLAY

Virgin PLAY

Hot Brain is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. MIDWAY, the Midway logos and all character names are trademarks of Midway Amusement Games, LLC Midway Home Entertainment Inc. and its affi liates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website. "PlayStation", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately)

PS2

GÉNERO **AVENTURA/ PLATAFORMAS**
COMPAÑÍA **EIDOS INT.**
PROGRAMADOR **CRYSTAL DYNAMICS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
JUGADORES **1**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **SÍ**
SONIDO SURROUND **SÍ**
MEMORY CARD **389 KB**
PVP. RECOMENDADO **49,95 € (ED. SENCILLA)**
54,95 € (ED. COLECCIONISTA)
www.tombraider.com
16

la alternativa

TR LEGEND. La entrega aparecida hace un año resucitó a Lara, y además ahora tiene un precio irresistible.

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

recomendado PlayStation

Todo mito tiene su origen

MUCHO ANTES de convertirse en un mito, cuando Lara tan sólo era un personaje debutante en el mundo de los videojuegos, un amasijo de polígonos en medio de un mundo tridimensional revolucionario para la época, ya cautivó a jugadores de todo el mundo con su primera aventura, que mezclaba con gran talento las plataformas, la exploración, la resolución de rompecabezas y la acción. Ahora, más de diez años después y antes de mudarse definitivamente a la nueva generación, los responsables de la saga han decidido realizar un *remake* del *Tomb Raider* original; aunque la verdad es que el producto que nos ocupa incorpora tantas novedades que casi se podría considerar un juego totalmente nuevo que conserva todo el encanto del material en el que se basa, pero sin perder su *look* actual que ya fue presentado en la anterior entrega, *Tomb Raider Legend*.

La nostalgia

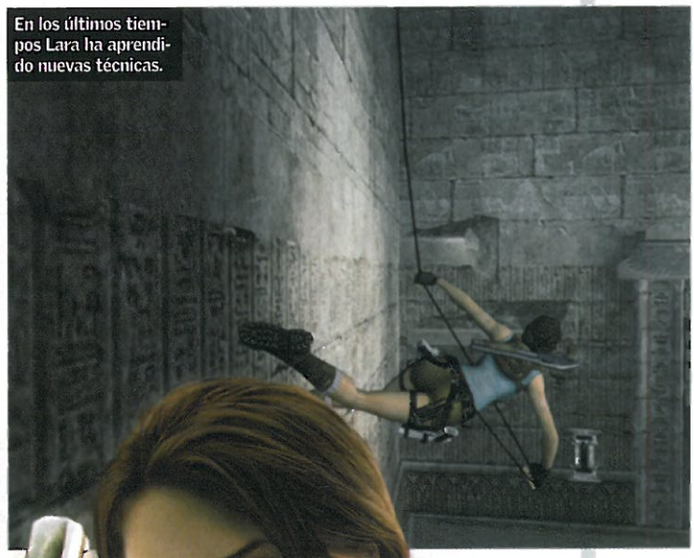
Así pues, definirlo como una mezcla del desarrollo del original con los gráficos de su predecesor se nos antoja bastante simple. Y en gran medida también es falso, pues aunque la historia sea la misma, todo ha sido rediseñado desde la base. El argumento gira en torno a un antiguo artefacto poseedor de un gran poder (conocido como *Scion*) y la lucha de Lara por recuperarlo antes de que caiga en manos equivocadas.

Bastante genérico y predecible, pero más que suficiente si tenemos en cuenta que las tramas en esta serie siempre han sido una mera excusa para hacer que Lara viaje por todo el globo. Así pues, toca hacer lo que mejor sabe: visitar localizaciones exóticas (cuatro en esta ocasión: Perú, Grecia, Egipto y la Atlán-

Pocas novedades en lo jugable y lo técnico, y aún así consigue coronarse como la mejor aventura

Edición de coleccionista. Se pondrá a la venta este pack especial que incluye un DVD con material adicional de toda la saga y un disco con la banda sonora original.

El sistema de puntería automática sigue estando presente en esta entrega.


En los últimos tiempos Lara ha aprendido nuevas técnicas.

Más real. Ya en Legend Lara dejó atrás el aspecto de «dibujo animado» para acercarse más a la realidad.

tida) resolviendo rompecabezas (inspirados en los de la primera entrega, pero dotados de mucha más lógica), saltando de plataforma en plataforma (haciendo gala de sus nuevos movimientos, razón por la cual ha cambiado bastante el diseño de los niveles, ahora mucho menos rígidos y cuadriculados) y acabando con todo tipo de fauna maligna.

La acción y los disparos, más que una asignatura pendiente por parte de los programadores, parece un tema secundario para ellos. No es que aburran los enfrentamientos, pero no están a la altura del resto de apartados del título, algo que seguramente te dará igual teniendo en cuenta lo extremadamente divertido que resulta el juego en general. Además, como reza el dicho popular «quien mucho abarca poco aprieta». Y Lara siempre se ha caracterizado por ir bastante apretada...

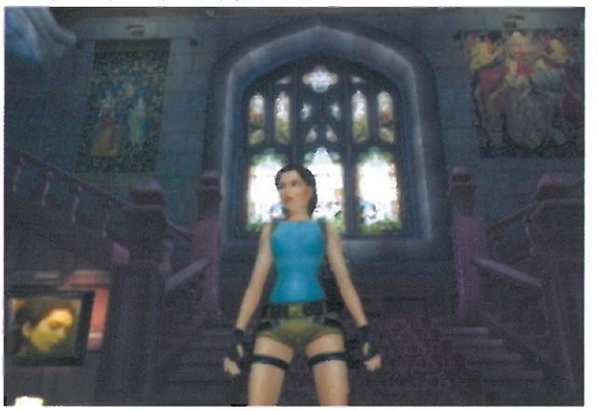
Recreando cuatro mundos

El apartado técnico del juego ya no te sorprenderá tanto como lo hizo en el anterior capítulo, ya que se ha utilizado de nuevo el motor gráfico creado por los ingenieros de **Crystal Dynamics** para aquel. Sin embargo, aún sigue asombrándonos el grado de estilización y elegancia conseguido. Tanto Lara como los escenarios son un prodigio de belleza y diseño de última generación. La propia heroína, además, puede presumir de ser uno de los personajes que mejor se mueven de la historia de los videojuegos. De esta forma es como se ha logrado

POR **LAST MONKEY**

No sólo tendrás que enfrentarte a murciélagos, lobos y gorilas en el desarrollo del juego...

Mansión Croft. De nuevo, la «modesta vivienda» de Lara servirá para practicar todas sus habilidades, pero además se convierte en una aventura independiente en sí misma. Las distintas estancias de la casa esconden un gran número de secretos y recompensas para los jugadores más avezados.



SECUENCIA DE INTRODUCCIÓN

Momia felina. Las ruinas egipcias esconden momias bastante más animadas que las que pueden verse en el Museo Británico de Londres. Y con mucha menos educación, desde luego.

imbuir vida en ella, haciendo que sea algo más que un frío conjunto de polígonos (muy bien puestos, eso sí).

Las cuatro localizaciones principales del juego presentan estancias de grandes dimensiones llenas de detalles arquitectónicos y biológicos dignos de admiración, desde la cascada de Perú hasta el obelisco de Egipto, pasando por el coliseo de Grecia. Quizá los enemigos a los que se enfrenta Lara no sean tan espectaculares, salvo, claro está, el recordado enfrentamiento contra el *T-Rex* y algún jefe final más. La banda sonora siempre ha sido un elemento muy cuidado, y no se me ocurre un mejor ejemplo de música que acompañe tan bien a la acción sin robar protagonismo en ningún momento. No es que vayas a llevarla en el *Ipod*, pero casi.

En fin, Larita celebra su cumple con una gran fiesta a la que estás más que invitado. Destinos exóticos, mujeres bellas... ¿se puede pedir más?

evaluación

Ver a Lara en tan buena forma nos llena de regocijo a todos los que la hemos amado, y más si está arropada por unos valores de producción tan enormes.

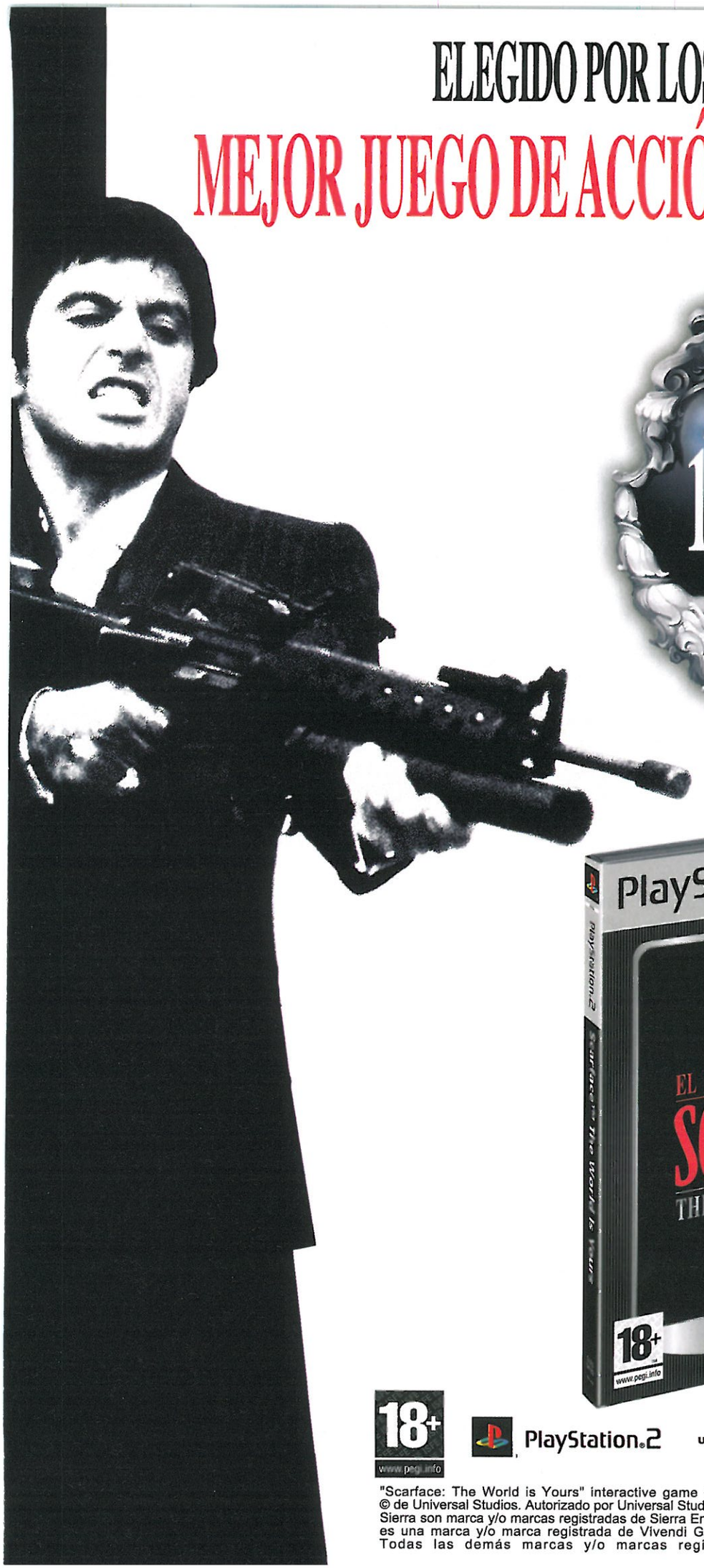
Aún habrá que esperar bastante para contemplar a la heroína en la nueva generación con un nuevo capítulo, pero seguro que la espera merecerá la pena.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
El motor creado para TR Legend sigue mostrándose como uno de los más potentes de PS2.	Temas clásicos renovados para la ocasión, muchos de ellos orquestados, y un doblaje casi perfecto.	Llevar a Lara por los niveles es ahora todo un placer gracias a su perfecto e intuitivo control.	Bastante más largo que las aventuras convencionales, y lleno de secretos y material adicional.	La icónica Lara trasciende su propia leyenda para ofrecer un producto casi tan perfecto como ella.
9,3	9,2	9,4	9,3	9,3

ELEGIDO POR LOS LECTORES

MEJOR JUEGO DE ACCIÓN DEL AÑO PARA PS2 *

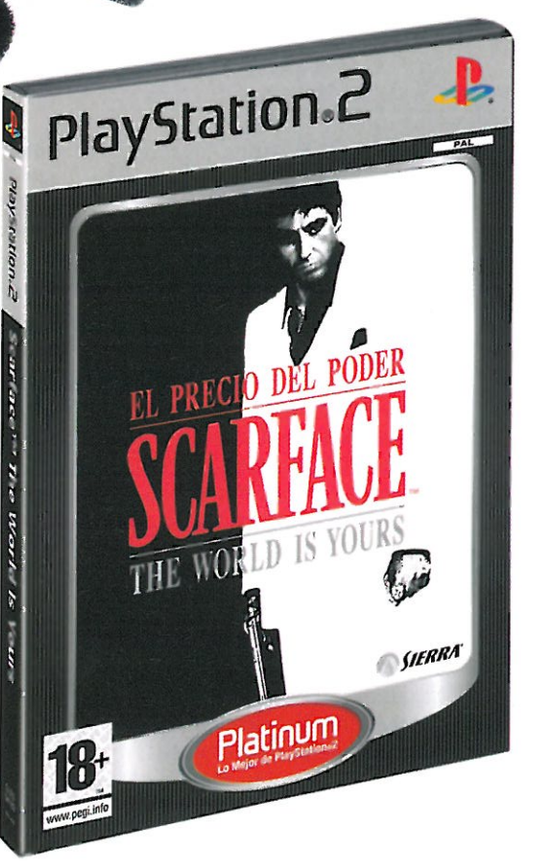
*PLAYSTATION REVISTA OFICIAL



AHORA A TAN SÓLO

19,99€*

*P.V.P. RECOMENDADO



18+ www.pegi.info

PlayStation.2

UNIVERSAL

RADICAL ENTERTAINMENT

SIERRA

"Scarface: The World is Yours" interactive game © 2006 Vivendi Games, Inc. Scarface es una marca registrada y © de Universal Studios. Autorizado por Universal Studios Licensing LLLP. Todos los derechos reservados. Sierra y el logo de Sierra son marca y/o marcas registradas de Sierra Entertainment, Inc. En los EEUU y/o otros países. Radical Entertainment es una marca y/o marca registrada de Vivendi Games Canada Ltd.en Canadá, los EEUU y/o otras jurisdicciones. Todas las demás marcas y/o marcas registradas son propiedad de sus respectivos propietarios.

PSP

RATCHET & CLANK: EL TAMAÑO IMPORTA

GÉNERO **PLATAFORMAS DE ACCIÓN**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **HIGH IMPACT**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **448 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **49,99€**
www.ratchetandclankgadgets.com

7+

la alternativa

DAXTER. Acción, plataformas e innova algo más, además Daxter no usa armas (sólo un matamoscas)...

△ Un medio ○ milagro ⊗ en □ potencia

QUE SI Daxter, que si Jak, que si ahora un nuevo *Ratchet & Clank*, pero ¿para cuándo un plataformas de acción verdaderamente nuevo? Acaso la fuente de imaginación e inspiración se está agotando. Sinceramente, añoro aquellos años cuando aparecieron (sin prisa, pero sin pausa) las creaciones de **Naughty Dog**, **Insomniac**, y más adelante *Haven, Vexx*... Umm, ¡qué tiempos! Quizá fuera porque la emoción de una nueva generación (por aquel entonces **PS2** era una recién nacida -2000-) despertó el interés y la inventiva de crear un nuevo género que reuniera en un mismo título todo tipo de géneros... Pero la esperanza, de que ni todo ya está inventado ni visto sobre los plataformas de acción, aún la tengo, ya que mi fe está ahora puesta en **PS3**. ¿Podrá activar las mentes pensantes y creadoras de este tipo de juegos?

Mientras llegue este milagro, consuélate con estas nuevas versiones de las populares sagas de *Jak & Daxter* y *Ratchet & Clank*. Este último, el que ocupa estas páginas, cumple todas las expectativas que se esperan de él, pero le falta algo... y ese algo es haber innovado un poquito. El juego está compuesto por un total de ocho planetas, sin duda una buena cantidad, pero si has jugado a otras entregas todos los mundos te resultarán muy familiares. Son coloristas, bien diseñados y con sus detalles peculiares, pero son lo de siempre. Asimismo, la jugabilidad mantiene la base del original.

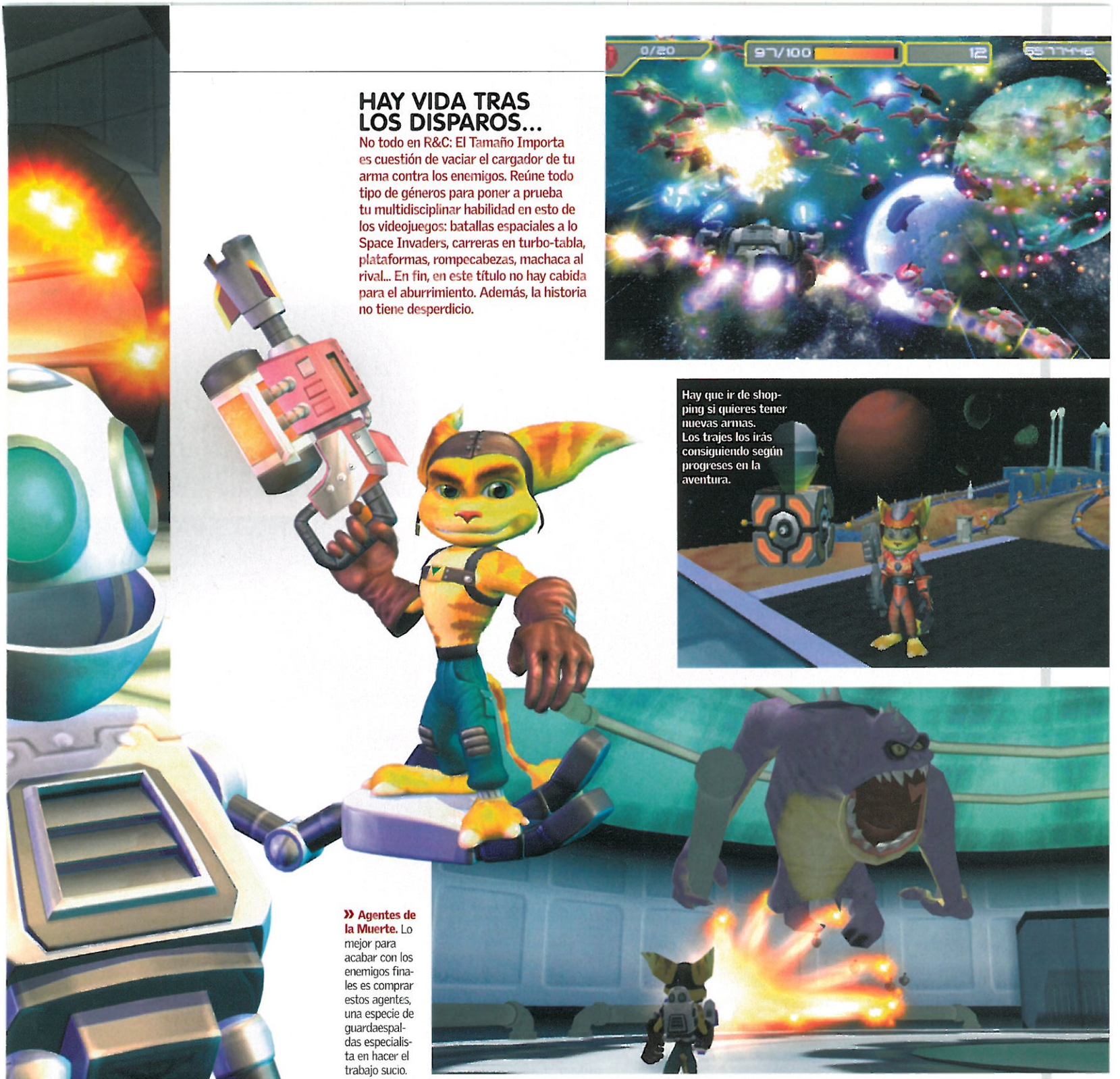
Fase tras fase dispara a decenas de enemigos, resuelve *puzzles*, supera las plataformas... y lo diferente se encuentra en las armas que podrás conseguir, los singulares *gadgets* que te entregarán (como el Brotemático, que al regar ciertas plantas podrás convertirlas en una lanzadora, una escalera, etc.) y Clank, al que esta vez le han dado mayor importancia al protagonizar una gran cantidad de minijuegos y fases. Manejar al Robot es totalmente diferente que a Ratchet, ya que éste utiliza esbirros que hacen por él el trabajo ›

Clank lleva una legión de esbirros a los que deberás dar órdenes de acción

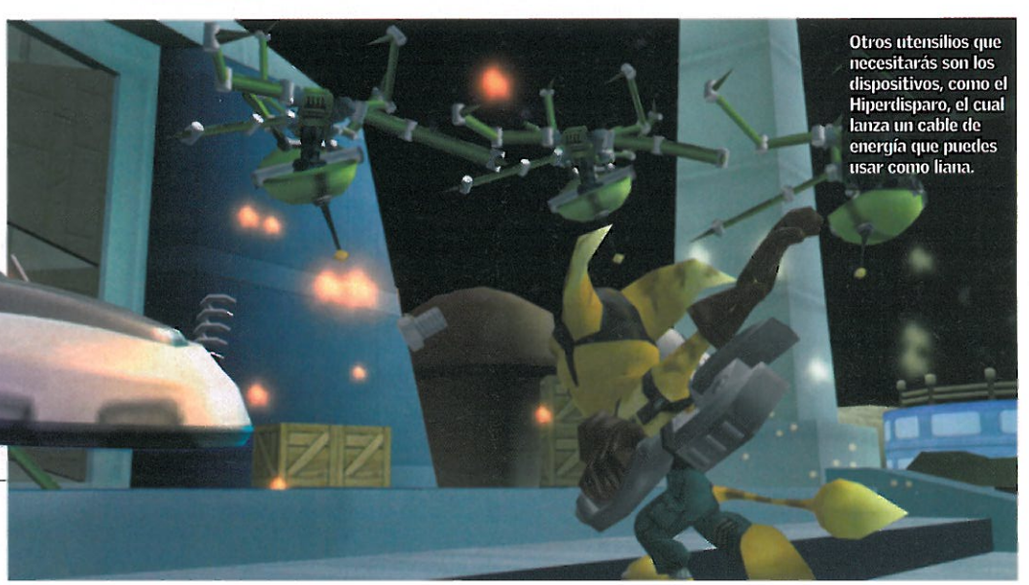
HAY VIDA TRAS LOS DISPAROS...

No todo en R&C: El Tamaño Importa es cuestión de vaciar el cargador de tu arma contra los enemigos. Reúne todo tipo de géneros para poner a prueba tu multidisciplinar habilidad en esto de los videojuegos: batallas espaciales a lo Space Invaders, carreras en turbo-tabla, plataformas, rompecabezas, machaca al rival... En fin, en este título no hay cabida para el aburrimiento. Además, la historia no tiene desperdicio.

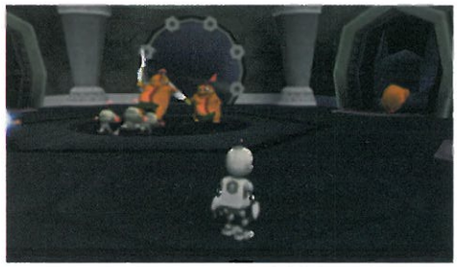
Hay que ir de shopping si quieres tener nuevas armas. Los trajes los irás consiguiendo según progreses en la aventura.

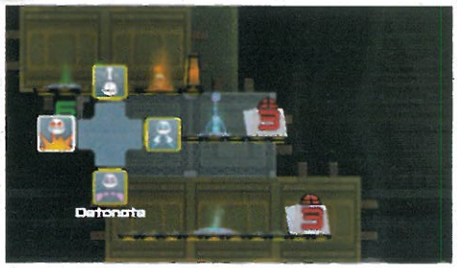


» **Agentes de la Muerte.** Lo mejor para acabar con los enemigos finales es comprar estos agentes, una especie de guardaespaldas especialista en hacer el trabajo sucio.



Otros utensilios que necesitarás son los dispositivos, como el Hiperdisparo, el cual lanza un cable de energía que puedes usar como liana.

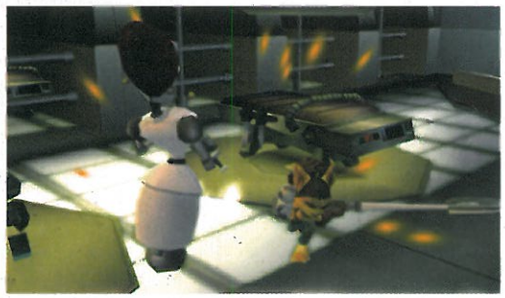




EL BIZARRO DE CLANK.
Quizá sea uno de los juegos de la saga donde mayor protagonismo tenga el simpático robot. Minijuegos (algunos del tipo Lemmings, como puedes ver en la pantalla) y numerosos niveles diseñados en exclusiva para él.

Algunas armas especiales te serán entregadas para determinadas misiones. Una vez superadas desaparecerán de tu inventario.

Súbete a bordo de una tabla-turbo y participa en las carreras.



El Don de la Llave Inglesa. Nada más comenzar la aventura Ratchet dispondrá de esta llave como arma con la que, además de atizar a sus enemigos, podrá utilizarla con el fin de abrir ciertas puertas (desenroscando literalmente un tornillo).

El cruel enemigo. Hay de todo tipo (criaturas, robots...) y ninguno tiene compasión; y menos los final bosses. Para acabar con ellos tendrás que descubrir sus rutinas de ataque y aguantar el chaparrón hasta que sea vulnerable.

En cada mundo te espera un desafío que superar e irás armado hasta los dientes

sucio (con cuatro órdenes - esperar, entrar, seguir, atacar- te harás con el control de cualquier situación).

La historia está tan bien hilada que te tragarás todas las secuencias, no como en anteriores ediciones que pasaba desapercibida y pronto pulsabas el botón X para que los diálogos terminaran cuanto antes. Aunque, todo sea dicho, hay momentos de cierto delirio, como el nivel en el que Ratchet está soñando (las plataformas que afrontarás aquí son un infierno).

La mejor baza de este *Ratchet & Clank* (y de todos) es la acción rápida, pocas veces te quedarás atascado en una fase por no matar a un enemigo o por no resolver un rompecabezas; todo está creado para no hacer desesperar al jugador (los desafíos más complicados - una carrera, un *final boss*... - te llevará repetirlos como mucho unas tres veces); además, cuando las cosas parecen que se van a poner feas de repente te regalan un súper arma que lo soluciona todo en un abrir y cerrar de ojos.

Los minijuegos (tipo *Lemmings*), las carreras en turbo-tabla... compensan los intensos momentos de acción. Sin duda, un título muy completo.

evaluación

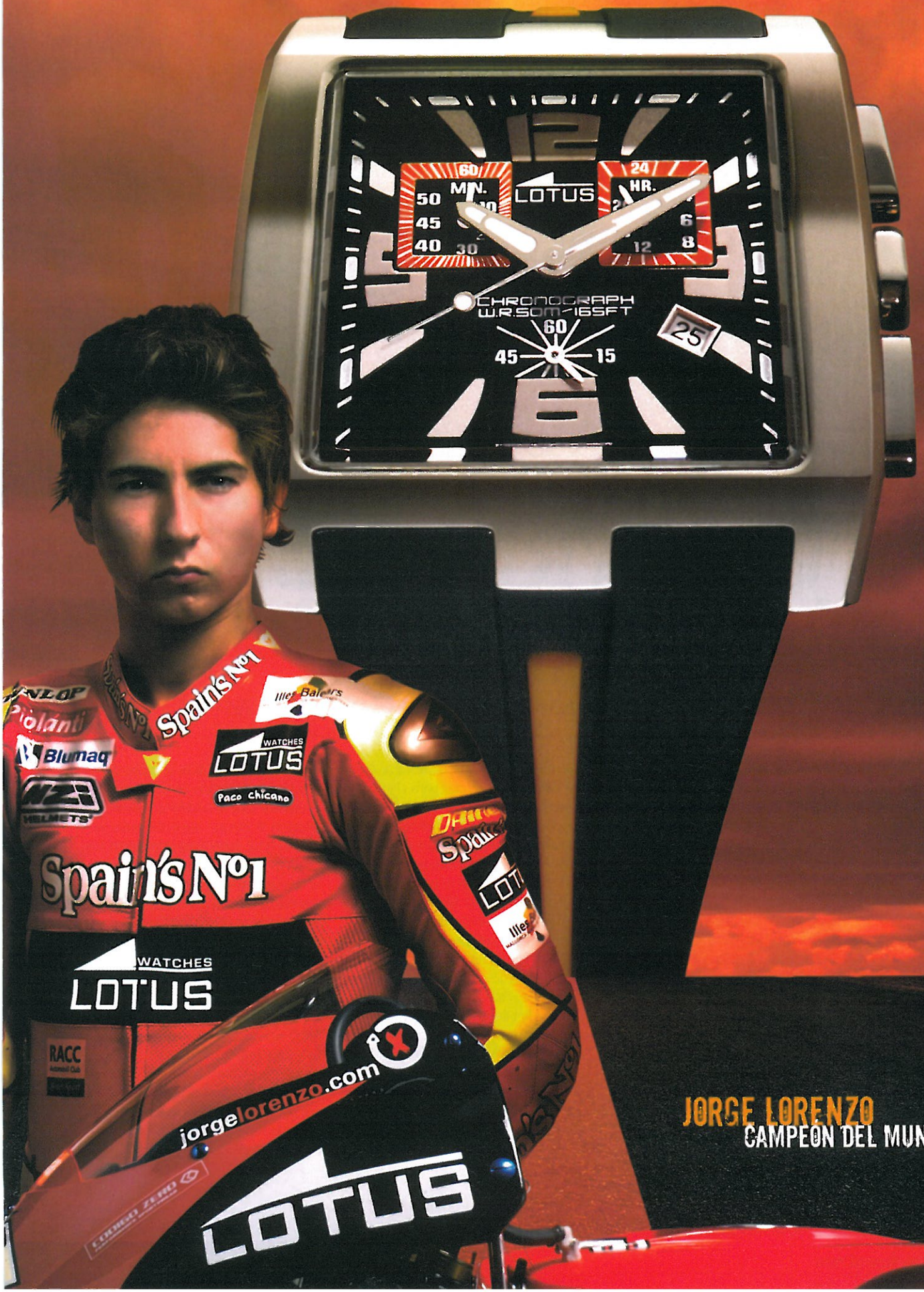
La cantidad de armas que podrás utilizar a lo largo del juego es inimaginable (cada una tiene un diseño, una forma de disparar y unos efectos diferentes). Mezcla a la perfección distintos géneros consiguiendo que no resulte monótono.

La mayoría de los escenarios te parecerán haberlos visto en otro momento, y es que muy pocos se alejan de lo ya jugado en anteriores entregas. Quizá a los más entendidos en este tipo de títulos les parezca muy sencillo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
El look es el mismo de siempre, el diseño de los diferentes mundos te resultará familiar.	Los efectos de sonido son perfectos (los disparos de cada arma son distintos). Buen doblaje.	Sencillo, intuitivo, no hay nada imposible... Además de shooter hay fases de plataformas, naves...	Aunque los niveles apenas son rejugables, los 8 mundos y minijuegos dan para muchas tardes.	Hasta cuatro jugadores podrán participar en los divertidos minijuegos de Clank.	Engancha como pocos juegos, pero debería haber innovado un poco más.
8,5	8,8	8,9	8,5	8,7	8,8

LOTUS

PATROCINADOR DEL EQUIPO
SPAIN'S Nº1 APRILIA



JORGE LORENZO
CAMPEON DEL MUNDO 250 CC

La valquiria protagonista, Lenneth, encargada de reclutar a los mejores guerreros.

PSP

GÉNERO **RPG**
COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
PROGRAMADOR **TRI-ACE**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
JUGADORES **1**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS-INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **416 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95€**
http://www.square-enix.com/eu/es
12+

la alternativa

BLADE DANCER
Otro RPG por turnos nipón, correcto pero sin grandes alardes.

VALKYRIE PROFILE LENNETH

△ La batalla ○ definitiva ✕ se libra □ en el cielo

¿QUÉ ES LO que hace que un juego se convierta en clásico y que sea recordado como producto de culto? Pues, aparte de gozar de una gran calidad en cada uno de sus apartados, debe presentar características propias innovadoras que lo diferencien del resto. Esto lo consiguió con creces la compañía nipona **Enix** cuando lanzó al mercado japonés *Valkyrie Profile* allá por el año 1999 para **PSone**. Ahora, por fin, los europeos tenemos la oportunidad de disfrutar de él en esta cuasi-perfecta conversión para la portátil de **Sony**.

Empezando por la historia, poco tiene que ver esta producción con lo que estamos acostumbrados a ver en el género. Nada de nobles héroes de reluciente armadura, princesas en peligro, dragones que guardan tesoros o humorísticos personajes secundarios. El argumento de este título es denso, oscuro y, en muchas ocasiones, deprimente, tanto que puede resultar emocionalmente agotador para el jugador medio sumergirse en él. Prepárate para larguísimas y muy abundantes secuencias donde personajes que lo han perdido todo avanzan hacia su propia destrucción sin que tú puedas hacer nada para evitarlo. No gustará a todo el mundo, pero está tan bien contado y resulta tan emotivo que se convierte en uno de los puntos fuertes del juego.

El desarrollo tampoco le anda a la zaga en cuanto a complejidad. Haciendo bueno el dicho de «quien algo quiere, algo le cuesta», los programadores innovaron «a lo bestia» introduciendo un buen número de sistemas de juego que ofrecen una experiencia aún, ocho años después, no alcanzada por ninguna otra producción. Por ejemplo, cabe destacar el hecho de que tenga un tiempo límite para que el jugador viva la aventura. Cuando se agote el tiempo, dará comienzo la batalla final, estés o no preparado. Los combates, nacidos de una perfecta simbiosis entre tiempo real y turnos, resultan adictivos como pocos, y lo mismo ocurre con la exploración de los escenarios, que se lleva a cabo como si de un título de plataformas se tratara, con la inclusión además de enrevesados rompecabezas.

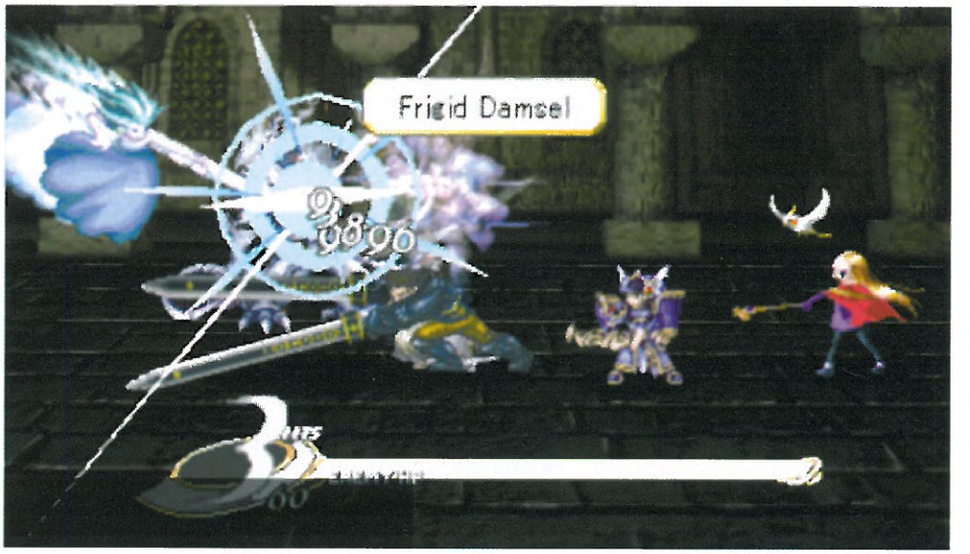
Se trata, en definitiva, de un juego único, que ofrece recompensas y satisfacciones (entre ellas la gran belleza de su apartado gráfico y sonoro) sólo equiparables a la implicación que exige por parte del jugador. Se acabaron las partidas rápidas en el autobús.

Un RPG de culto plagado de aspectos únicos

A esta versión para PSP se le han añadido espectaculares secuencias de vídeo.

Escenarios. Midgard es el nombre que recibe en la mitología nórdica (que sirve de base al argumento del juego) la tierra de los mortales. Asgard es el lugar en el que viven los dioses como Odín.

TRI-ACE. La desarrolladora del juego original es bien conocida por todos los aficionados a los RPG. Suya es la saga Star Ocean, que cuenta con un capítulo para PSone y otro para PS2 (distribuido en España por UbiSoft). También son los responsables de Radiata Stories, otro genial juego de rol no aparecido por aquí.



Muchas y largas conversaciones te esperan en el juego.

evaluación

Pocos, muy pocos títulos han aparecido en el mercado que puedan rivalizar con este Valkyrie Profile en lo que respecta a personalidad propia y estilo de juego innovador. Además, por fin aparece de forma oficial.

El hecho de que no haya sido traducido al castellano es lo único negativo, y hoy en día se puede considerar casi imperdonable. Tirón de orejas para Square Enix Europa. Esperemos que el próximo VP Silmeria si lo esté.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Los grafistas de Tri-Ace se coronaron como los grandes artesanos de las 2D con este juego.	El omnipresente Motoi Sakuraba exprimió todo su genio para ofrecer una música memorable.	Poco accesible al comienzo, pero si «te lo curras» descubrirás un desarrollo que engancha.	Se encuentra limitada por el tiempo preestablecido. Seguro que lo jugarás más de una vez.	Como buen RPG que se precie, este apartado no ha sido contemplado en el desarrollo.	No brillará tanto como un Final Fantasy, pero es que su grandeza proviene de su oscuridad.
9,2	9,0	8,9	9,0	-	9,1

POR **JOHN TONES**

TEST

¿Los titanes del God Of War II? Minucias poligonales comparados con los gusarapos de fin de fase de los Metal Slug.

Dos mejor que uno. La diversión a cuatro manos sigue siendo uno de los puntos fuertes de la serie. Busca a un amigo y acaba con ellos.

No nos detenemos ante nada. Ni el océano más profundo puede frenar la increíble variedad de vehículos todoterreno de MS.

la alternativa

CAPCOM CLASSICS COL. VOL 2. Si te gusta el píxel añejo, atízate una sobredosis de Tiger Road.

PS2

METAL SLUG ANTHOLOGY

△ Un clásico ○ del píxel ⊗ más □ violento

GÉNERO
ARCADE CLÁSICO
COMPAÑÍA
SNK PLAYMORE
PROGRAMADOR
SNK PLAYMORE
DISTRIBUIDOR
VIRGIN PLAY
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO
CASTELLANO-
SELECTOR
50/60 HZ **NO**
PANTALLA
PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND
NO
MEMORY CARD
71 KB
P.V.P. RECOMENDADO
49,95 €
www.virginplay.es

ESTA recopilación, como quien dice, tiene una de cal y otra de arena. Contiene todas las entregas de *Metal Slug* hasta la fecha. Sí, todas. Las 7 epopeyas bélico-humorísticas de **SNK Playmore**, recopiladas con satisfactoria exhaustividad en un solo disco.

Y todo el encanto y la energía de esta fantástica serie brilla en el recopilatorio: el exquisito detallismo de los decorados; el originalísimo estilo gráfico de los personajes, a medio camino entre la cuchufleta paródica y el homenaje al cine de acción americano de los ochenta; el demencial catálogo de final *bosses*, metálicos y orgánicos; el progresivo deslizamiento del argumento de la serie hacia lo fantástico grotesco...

Pero por otra parte, se echa de menos una genuina celebración del décimo aniversario de la serie. Así, unos Extras como cuatro diseños mal escaneados habrían sido un regalo muy bien recibido por los *fans* de la saga...

En cualquier caso, y a pesar de sus carencias, *Metal Slug Anthology* es un recopilatorio casi obligatorio para los fanáticos de la acción clásica y de la estética del píxel retro. Que somos legión.

evaluación

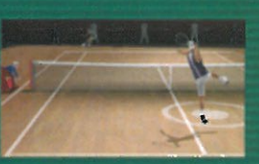
Dejando aparte detalles que desvirtúan parcialmente el endemoniado nivel de dificultad de los originales (como la posibilidad de usar continuaciones infinitas), obstáculo salvable con algo de voluntad firme, esta recopilación es perfecta para nostálgicos y necesaria para recién llegados.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
8,5	7,0	8,5	7,0	8,5
En 2D, sí, pero pequeñas obras de arte animadas exquisitamente.		Rejugable mil veces: sencillo y contundente, Metal Slug es un clásico puro.		

3+
www.pegi.info

™, ®, PLAYSTATION® and PSP™ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. Smash Court Tennis™3 & © 2001 - 2007 NAMCO BANDAI Games Inc. All rights reserved.
Published by NAMCO BANDAI Games Inc. Smash Court Tennis is a trademark of NAMCO BANDAI Games Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Europe.

smashcourttennis3.com



PSP

BANDAI NAMCO Games

namco

LOS MEJORES TE ESPERAN AL OTRO LADO.

www.yourpsp.com

Los 16 mejores jugadores del mundo te esperan al otro lado de la pista.
Vénceles en todas las superficies y sabrás que se siente al ser en nº 1 del Tenis Mundial.

» **En agua.** Una de las cosas que más nos ha gustado en el juego es el efecto de lluvia.

Las repeticiones son casi idénticas a una retransmisión televisiva.

La vista desde el carenado es la más clara y espectacular.

SBK 07

△ Velocidad ○ realismo ✕ emoción □ oficial

PS2

GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **VIRGIN PLAY**
PROGRAMADOR **MILESTONE**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
JUGADORES **1**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **120 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
www.sbk07.com
+3

la alternativa

MOTO GP 4. Aunque no hay demasiado donde elegir, esta es la mejor alternativa sin discusión posible.

AUNQUE EN España haya tenido siempre más seguimiento el mundial de *Moto GP*, se puede decir que el campeonato de *Superbikes* es la otra gran competición del mundo de las dos ruedas en circuito. Tanto es así, que cumple ahora sus primeros veinte años y hay ciudades en los que cuenta con más aficionados que la categoría reina. En nuestro país, desde que Tele 5 apostó por la retransmisión de las carreras *SBK*, han cambiado un poco las cosas y va ganando en fieles, pero será un proceso lento al que, por qué no, puede ayudar este videojuego. ***SBK*** para PS2 es, en líneas generales, un *arcade* con una vocación realista o un simulador con algunas licencias de *arcade*. Dicho con otras palabras, es realista en apariencia, pero te puedes caer tres veces o estamparte contra un muro y acabar primero. Cada género tiene su público y en PS2 se estila más los títulos «serios», pero creemos que pocos juegos pueden ser más estresantes que un simulador de motos hiperrealista en el que cualquier contacto es el fin de nuestras aspiraciones.

El piloto Fonsi Nieto será la imagen del juego en España

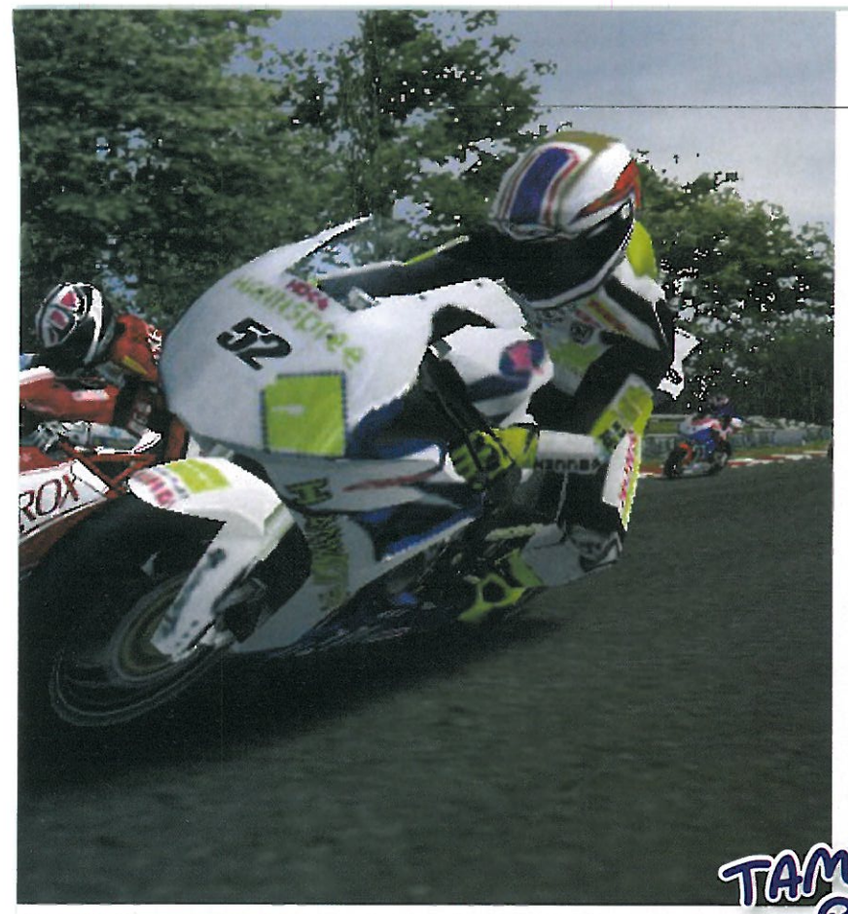
En ese sentido hay que decir que ***SBK*** acierta con el estilo de juego. Las carreras son intensas, emocionantes, con cambios en las posiciones y, lo que suele ser más importante, se premia el buen pilotaje y también a los que arriesgan con cierta cabeza. Las carreras son distintas según la zona en la que te toque batallar y notarás gran diferencia entre pilotar solo delante o sufriendo en medio del pelotón. Hay pruebas que resultan sencillas y otras, sobre todo si llueve, en las que sudarás tinta para remontar o mantener posiciones de privilegio. Pero bueno, la sensación general es la de estar ante uno de los juegos de motos más amables de los últimos años. De hecho, una de las cosas más preocupantes es que no hayan perfilado más las diferencias entre las motos. No debería ser lo mismo pilotar la moto del campeón que la de un equipillo de mala muerte... y hay ocasiones en que no se aprecia esa diferencia. El control es efectivo, maneiable y sólo hay que prestar atención a las frenadas, a los contactos con los rivales y a no superar los límites de la pista. ¿Qué cosas no nos gustan de ***SBK***? Pues sus abundantes y largas cargas, que llegan a ser desquiciantes. Aunque la versión que tenemos en nuestro poder es de *review*, esperemos que en el juego producido hayan logrado reducirlas.

Por lo demás todo bien: buenos gráficos, efectos visuales espectaculares (sobre todo la lluvia) y una BSO con temas cañeros. El pero es el público, que es el más soso de todos los tiempos. Entre que hay gradas desiertas y que en muchos circuitos apenas se oye ruido, parece a veces una carrera fantasma.

evaluación

Las carreras son intensas, el pilotaje divertido y es otra forma más de disfrutar de las dos ruedas en PS2.

Aunque sabemos que es un arcade, a veces resulta demasiado sencillo recortar diferencias a los rivales.



Es hiperrealista, pero su jugabilidad es más tipo arcade.

TAMBIÉN PARA PSP

FRENADAS. Como ocurre en las carreras de verdad, en la frenada para pasar por curva es donde se deciden tus verdaderas opciones de victoria. La CPU es bastante conservadora en este sentido.

SBK

Arcade jugable distinto divertido

GÉNERO
DEPORTIVO
COMPAÑÍA
VIRGIN PLAY
PROGRAMADOR
MILESTONE
DISTRIBUIDOR
VIRGIN PLAY
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-CAST.
GRABAR PARTIDA
128 KB
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO
39,95 €
www.sbk07.com
3+

AUNQUE VALDRÍA casi todo lo dicho anteriormente para la versión de PS2, la edición de PSP cuenta con dos peculiaridades que la hacen completamente distinta. La primera, y más importante, es que su nivel de dificultad es un pelín inferior y todo es más manejable. Por cualquiera de estas dos razones, o por ambas, el caso es que uno logra resultados mucho antes en PSP, y tras unas partidas será difícil separarte de los puestos de cabeza. En cuanto a la segunda diferencia, pues hay que decir que a nivel gráfico la entrega de PSP está un peldaño por debajo... aunque, por la forma de su pantalla, la sensación de velocidad es superior.

Es algo menos realista en lo gráfico, tiene bastante menos efectos visuales y no hay duda de que no está tan bien hecho, pero hay detalles que nos gustan más en esta entrega. Quizá sea porque a su estilo de juego *arcade* le pega más esta apariencia...

evaluación

GRÁFICOS Está entre lo mejor que se ha visto en este género en los últimos tiempos. **8,7**

SONIDO El motor está logrado... pero el público anima menos que en la Ópera. **7,0**

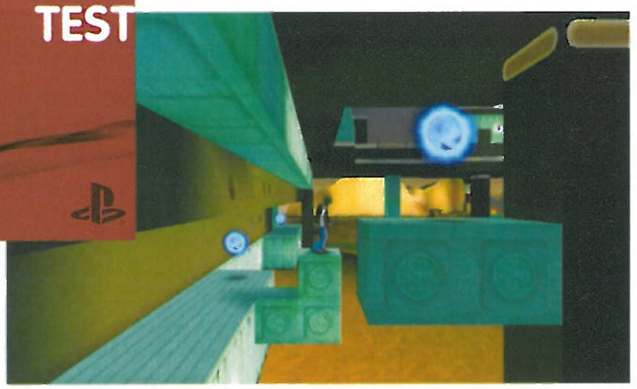
JUGABILIDAD Es un arcade, así que es jugable y con una dificultad bastante bien ajustada. **8,4**

DURACIÓN Parece que no es de esos juegos eternos. No es tan complicado como para perdurar. **7,8**

TOTAL No es el mejor, pero tiene calidad como para tentar al aficionado. **8,3**

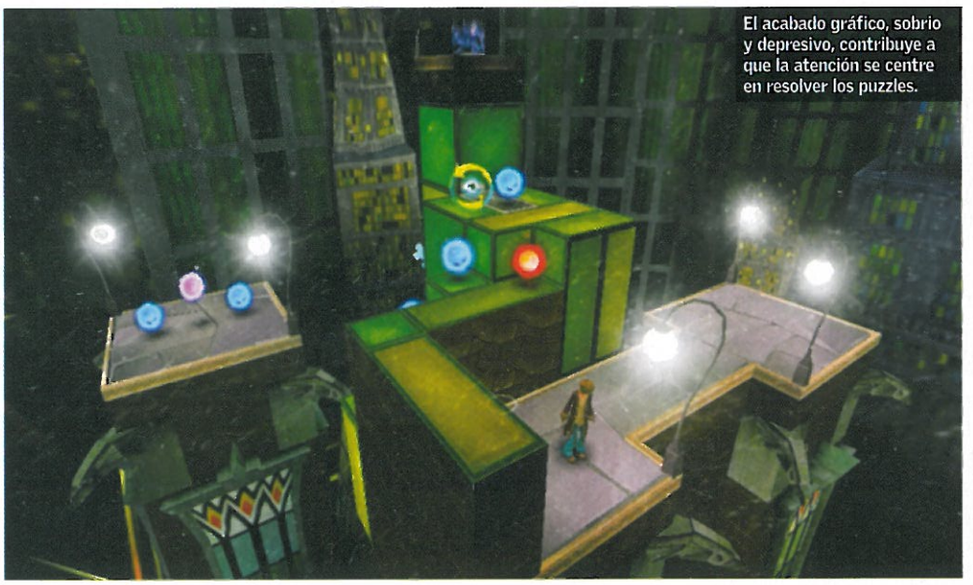
Similar en casi todos los aspectos a la entrega de PS2, pero bastante más jugable, más sencillo de manejar y con unas cargas más llevaderas. Su menor dificultad puede que termine por ser su talón de Aquiles.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,2	8,5	8,6	8,0	8,2	**8,4**

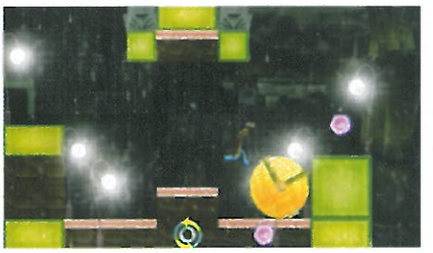


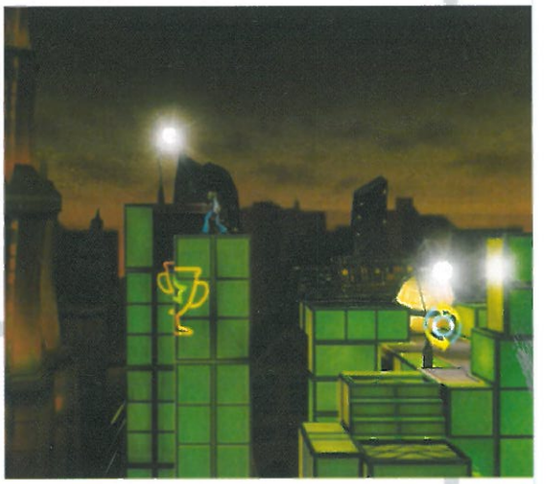
« Pesadilla geométrica. Recorrerás diferentes entornos oníricos que representan la mente del protagonista.

» Código de colores. Los bloques verdes, por ejemplo, son infranqueables en 2D.



El acabado gráfico, sobrio y depresivo, contribuye a que la atención se centre en resolver los puzzles.





» Dificultades añadidas. Para obtener determinados trofeos deberás también doblar el espacio.

PSP

GÉNERO **PUZZLE**
COMPAÑÍA **SEGA**
PROGRAMADOR **KUJU ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
JUGADORES **1**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **242 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
www.kuju.com
7+

CRUSH

△ Dale ○ un buen ⊗ giro □ a tu mente

Cimentando la sólida colección de *puzzles* con la que cuenta la portátil de **Sony**, encontramos esta producción de **Kuju** para **Sega**, un auténtico rompecabezas (en el sentido más estricto) que te mantendrá pegado a la pantalla durante más de 40 niveles. En ***Crush*** deberás ayudar a un joven insomne a recorrer los laberintos de su mente, representada por una serie de circuitos tridimensionales que deberás atravesar para superar las distintas fases. Para ello, deberás servirte de la capacidad del personaje con el fin de doblar el espacio, pasando continuamente de la visión de cámara en perspectiva a la vista en 2D, similar a la de un juego de plataformas. El *Crush* proyecta fondo contra frente, techo contra alzado, convirtiendo una alta torre, por ejemplo, en una baldosa más a nuestro nivel. Se trata de un concepto novedoso y tremendamente complejo de dominar.

El jugador más experimentado se sentirá desnudo ante ***Crush***, y ahí reside su grandeza: de nada te servirán unos reflejos de gato y una extraordinaria pericia manual si careces de la visión espacial necesaria para visualizar cómo quedará el universo después de doblarlo, ya que sólo así podrás superar los diferentes *puzzles*. Pocos juegos han violado las leyes más básicas de la física como éste, y sin duda se trata de uno de los *puzzles* que más te harán «sufrir» frente a la pantalla. Desempolva tus libros de perspectiva, porque esta pequeña maravilla sin duda lo merece. «

El jugador más experimentado se sentirá desnudo ante Crush

la alternativa

MERCURY MELTDOWN. Un concepto original y una realización brillante a la altura de Crush.

evaluación

Un puzzle elegante y tremendamente original, de planteamiento sencillo, aunque rompedor, y desarrollo complejo y exigente. Un juego indispensable para los amantes del género.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
7,7	8,0	9,5	7,5	-	8,9
Gráficos modestos, pero funcionales y que acentúan la atmósfera onírica.		Un concepto original y difícil de dominar garantizan un juego absorbente.		Este juego carece de multijugador. Estarás solo frente a las 3D.	

DISFRUTA DE LA COLECCIÓN DEFINITIVA DE CAPCOM POR SÓLO 19,95€

(PVP RECOMENDADO)

Y NO OLVIDES ESTOS TÍTULOS AL MISMO PRECIO

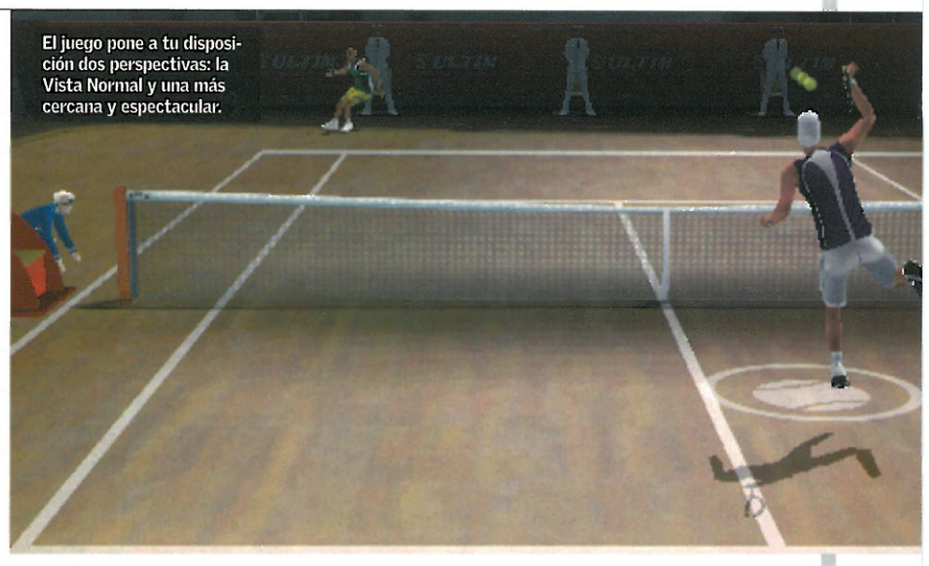
PlayStation 2

CAPCOM

capcom-europe.com

Capcom Classics Vol 2: CAPCOM CLASSICS COLLECTION Vol. 2 © 2005, 2006 CAPCOM CO., LTD., © 2005, 2006 CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED. Strider. ©Moto Kikaku.
Devil May Cry 3 SE: ©CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED. / ILLUSTRATIONS: Kazuma Kaneko / ATLUS.
Resident Evil 4: ©CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED.

POR R.DREAMER



El juego pone a tu disposición dos perspectivas: la Vista Normal y una más cercana y espectacular.

Con el modo Pro Tour tendrás juego para rato. Crea un jugador y mejóralo.

« Tres minijuegos. Dos de ellos están basados en dos clásicos de Namco, Galaga y el Pac-Man. En el tercero, Tenis Bomba, tendrás que ser rápido y evitar que la pelota te explote.

PSP

GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **NAMCO BANDAI**
PROGRAMADOR **NAMCO BANDAI**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **960 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,99€**
es.playstation.com/

3+

SMASH COURT TENNIS 3

△ Zapatillas ○ deslizantes ✕ estrellas □ torpes

SEGUNDO título de tenis para **PSP** de este año... y lo va a tener muy difícil para superar a **Sega** y su *Virtua Tennis 3*. Y eso que la franquicia *Smash Court Tennis* también tiene solera, desde los tiempos de **SNES**. Sin embargo, parece haber perdido su inconfundible estilo de juego, y aunque ofrece una buena colección de modos tiene un gran inconveniente. ¿Qué se puede pensar de un simulador de tenis en el que un jugador le hace una verónica a una pelota que apenas pasa a unos centímetros de su cuerpo, en lugar de golpearla con todas sus fuerzas? Pues esto es una constante a lo largo del juego y crea indefensión, porque lo mismo le pasa a un contrincante que al jugador que estás controlando tú.

Obviando este problema, *Smash Court Tennis 3* se equipara a su gran rival con minijuegos y un completo Tutorial. Lo mejor es que dos de los tres minijuegos están basados en clásicos de la compañía como *Pac Man* y *Galaga*. En cuanto al Tutorial, es casi necesario pasar por él, porque el control no es muy intuitivo que digamos. Más de una vez, después de haber estado apuntando con insistencia a una esquina, verás cómo tu golpe sale disparado en línea recta. Otra vez será. ««

Elige entre dieciséis tenistas reales y cinco modos de juego

la alternativa

VIRTUA TENNIS 3. Quizá no gane en profundidad, pero el control del tenista es insuperable.

evaluación

Con la estructura que tiene de modos de juego, si la Inteligencia Artificial de los contrincantes y el control del tenista hubieran estado a la altura, estaríamos ante todo un juegazo. Pero Namco Bandai ha fallado en un aspecto fundamental.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,6	8,0	7,0	8,0	7,5	7,9
Magnífico aspecto, pero fallan las animaciones con efecto deslizante.		Si el control falla, este apartado se ve afectado de forma catastrófica...		Puedes compartir el juego para echar una partida a dobles con un UMD.	

AFTER BURNER

BLACK FALCON™

MÁXIMA VELOCIDAD, EXPLOSIVO, ÍDOLO DEL AIRE

El grupo rebelde denominado Black Falcon ha robado una flota de mortíferos aviones militares. Vuela en aeronaves modificables, entre las que se incluyen el F-14 Tomcat, AV-8B Harrier II y el B-2 Bomber. Trunca su plan de fuga y destruye a todos los enemigos que se interpongan en tu camino.

EN COMBATE EN TU PSP DESDE ABRIL

7+ www.pegi.info

BOEING OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

NORTHROP GRUMMAN — LOCKHEED MARTIN

PLANET MOON STUDIOS

SEGA® www.sega-europe.com

© SEGA. SEGA, the SEGA logo, After Burner and After Burner: Black Falcon are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Planet Moon Studios and the Planet Moon Logo are trademarks of Planet Moon Studios. Produced under license from Boeing Management Company. Lockheed Martin trademarks used under license to Sega Corporation. Produced under a license from Northrop Grumman Systems Corporation. All rights reserved. "PlayStation" and "PlayStation" are registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

tom.95 fragged scottwarr with SFCR-HW
Niko-106 fragged selder with M60E3
Niko-106 : ENEMY KILL

jay.184

En algunas zonas será indispensable el manejo inteligente de los miembros de tu equipo, ya sea On-line o en el modo Campaña.

¡Equipo Bravo!

El desarrollo de Fireteam Bravo 2 es totalmente paralelo al de Socom Combined Assault de PS2; ambos juegos comparten muchos de sus niveles e incluso algunos de sus extras, «combinables» entre consolas.

POR **DOC**

La falta de un segundo stick analógico en la portátil de Sony ha provocado la creación de un intuitivo sistema de auto-aim.

SOCOM: U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO 2

△ Equipo ○ Bravo ✕ a Equipo □ Alpha

AHORA QUE LA nueva generación empieza a introducirse en el mercado, es el momento idóneo para disfrutar de los mejores juegos para **PS2** y **PSP**; y qué mejor manera de hacerlo que de forma conjunta, a través de *SOCOM Combined Assault* en **PS2** y ***SOCOM Fireteam Bravo 2*** en la portátil de **Sony**. El nuevo *shooter* de **Zipper** sigue el esquema de la anterior entrega; es decir, es más simple que la versión para **PS2** pero igual de divertido. Por lo que en esta ocasión, la relación entre ambas es mucho más cercana, ya que la gran mayoría de las misiones coinciden en una y otra edición (algo que, por extraño que parezca, resulta perfecto para alguien que tenga las dos consolas), e incluso los logros y extras conseguidos en el título de la portátil pueden ser compartidos en el de 128 *bits* (y viceversa) a través de un cable USB. ***Fireteam Bravo 2*** mantiene el desarrollo de la saga y durante cada una de las misiones tendrás que seguir las órdenes de central, ayudar en lo posible al equipo *Alpha* (el de **PS2**) y completar los objetivos primarios y secundarios.

La mayor diferencia entre ambas entregas radica en su sistema de control; mientras que en **PS2** deberás cuidar más tu puntería, en ***Fireteam Bravo 2*** se ha suplido la falta de un segundo *stick* analógico con un sistema de *auto-aim* inteligente que se activa dejando pulsado R. Esto no significa que las zonas de francotirador hayan sido eliminadas, ya que pulsando arriba y abajo en el *control pad* podrás poner la perspectiva en primera persona y usar un zoom para apuntar libremente a cualquier zona. Aunque el *auto-aim* simplifica terriblemente el desarrollo en algunas zonas de la aventura, hace a este *SOCOM* más asequible para todo tipo de jugadores (no tienes que ser un campeón de tiro olímpico para jugar en condiciones) y todo resulta más divertido. Sobre todo las partidas On-line, en las que pueden participar un máximo de 16 jugadores y que con la ayuda del *auto-aim* se convierten en un rápido torbellino de acción y muertes muy adictivo.

En lo referente a su apartado técnico, **Zipper** ha cumplido, ni más ni menos, consolidando un motor 3D bastante sólido y estable (vital para este tipo de videojuegos, sobre todo On-line) sin demasiadas florituras. En resumen, seas o no un fan de los *shooters*, la acción y la inteligente estructura de las misiones de ***SOCOM: FTB2*** te enganchará fácilmente.

Un shooter rápido, directo y divertido, perfecto para un sistema como PSP

PSP

GÉNERO
SHOOT'EM-UP
COMPAÑÍA
SONY C.E.
PROGRAMADOR
ZIPPER INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR
SONY C.E.
JUGADORES
1-16
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-CAST.
GRABAR PARTIDA
800 KB
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **SÍ-NO**
P.V.P. RECOMENDADO
39,99€ (JUEGO)
49,99€ (JUEGO + HEADSET)
www.socom-hq.com

16+

la alternativa

SYPHON FILTER: D.M.
Menos shoot'em-up y más aventura; lo mejor del género para la portátil de Sony.

evaluación

Tiene todos los elementos que hacen de la saga una de las más completas del género, pero es mucho más accesible y, por lo tanto, divertido que las versiones creadas para PlayStation 2. El modo On-line para 16 jugadores es lo mejor de todo.

Si eres un fanático de las armas, las fuerzas especiales, el realismo... te equivocas de juego. Al simplificar su desarrollo para PSP, el juego ha perdido algo de realismo. Sus gráficos no son excesivamente buenos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Lo mejor que se puede decir de su motor gráfico es que es sólido y estable. Hay engines mejores.	Los efectos de sonido son lo más realista del juego y las voces en castellano dan ambientación.	Mucho más simple, accesible y rápido en su ritmo que las versiones para PS2 de la saga de Zipper.	Las 14 misiones del juego y las posibilidades de conectividad con PS2 le dan mucha vida útil.	Podrás participar en partidas de hasta 16 jugadores simultáneos y utilizar el headset de PSP.	Directo y divertido, más dinámico que las entregas para PS2, pero más simple.
7,9	8,8	8,5	8,8	8,8	8,7

POR **RIMMER**

Cuando se aleja la cámara se aprecia la cantidad ingente de enemigos que mueve el juego.

¡Eso, eso, mejor ve tú delante! Aunque le sigan cientos de hombres, aquí el que reparte leña es Inugami. Como buen samaritano divino, es preciso arrasar con los enemigos pero siempre protegiendo a tus tropas y sus oficiales.

PS2

DEMON CHAOS

△ Mayoristas ○ de ⊗ demonios □ para despedazar

GÉNERO **ACCIÓN**
COMPAÑÍA **KONAMI**
PROGRAMADOR **IKUSA GAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
JUGADORES **1**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **113 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **44,95 €**
es.gs.konami-europe.com/
16+

LA GUERRA CIVIL que se libra en Japón en 1543 no es motivo suficiente para que los dioses intervengan, al menos no hasta que legiones de demonios comienzan a asolar todo. Y ahí entra Inguami, un leonino emisario divino capaz de cortar a los enemigos como si fueran lonchas de queso. Hablamos del habitual planteamiento de estos títulos: recorrer una gigantesca explanada para eliminar a los grupos de adversarios que surgen en los extremos, todo esto sin quitarle la vista a las mejoras, nuevas armas e *items* de apoyo, así como unas gotas de estrategia al liderar las tropas amigas. ***Demon Chaos*** asume la lacra del género, pues las hordas de enemigos apenas ofrecen resistencia. En lugar de cambiar esta tónica, el juego de **Ikusa Gami** ofrece un protagonista inmortal. Por tanto, el reto es mantener con vida a los oficiales aliados, mucho más enclenques ante los monstruos.

Pese a los matices que se pueden reseñar sobre los 60.000 enemigos en pantalla, es innegable que este título no está nada mal, incluso es más resultón que su primo *Dynasty Warriors*. A todo esto, hay que añadir el estilo *anime*, el original diseño de los protagonistas y los demonios, mucho más agradecidos que los soldados clónicos de otros títulos. ***Demon Chaos*** ofrece diversión sin reflexión, de partidas eficaces y poco exigentes. Además, combate mejor el estrés que cualquier pelota de goma... ⏮

la alternativa

DYNASTY WARRIORS 5. Misma fórmula con sabor clásico, pero con ambientación realista.

evaluación

Los juegos de machacar multitudes no son el género más popular de las consolas, pero cuentan con una sólida base de seguidores que aceptan gustosos entrega tras entrega. Demon Chaos añade un poco de espectáculo y originalidad a una fórmula sobreexplotada, pero que sigue divirtiendo.

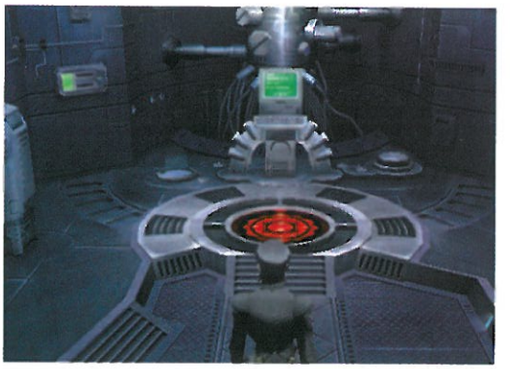
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
8,0	8,0	8,4	8,6	8,4

El juego más atractivo del género gracias al diseño visual.

Eliminar a miles de rivales al minuto es una propuesta muy entretenida.

Importes para pasar o pedir: 3€ (3,48€ IVA incluido), 6€ (6,96€ IVA incluido) y 10€ (11,60€ IVA incluido). Máximo 3 peticiones de Traspaso de Saldo al día. Máximo importe a recibir al mes 100€. Los clientes prepagos pueden traspasar como máximo 10€/mes mientras que clientes de contrato 50€/mes. Coste del servicio 15 céntimos (17,40€ IVA incluido). Exclusivo para los clientes particulares Vodafone. Más información en www.vodafone.es

Combates por turnos con múltiples posibilidades de mejorar a tus personajes.



¿Dónde puedo grabar mis recuerdos? Cuando encuentres una de estas salas, podrás utilizar el ordenador sobre la esfera roja para grabar partida. Inspecciona bien para no dejarte ninguna olvidada.

Los diseños de Kazuma Kaneko quedan patentes en lo más vistoso del juego, la secuencias de vídeo.

Un mundo que agoniza. El sol enfermo hace que la gente se convierta en piedra. No hay más remedio que vivir en el subsuelo.

PS2

GÉNERO
RPG
COMPAÑÍA
GHOSTLIGHT
PROGRAMADOR
ATLUS
DISTRIBUIDOR
PLANETA DEAGOSTINI
JUGADORES
1
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE
INGLÉS-INGLÉS
SELECTOR 50/60 HZ **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD
170 KB
P.V.P. RECOMENDADO
49,95 €
www.atlus.com/dds2
16

SHIN MEGAMI TENSEI: DIGITAL DEVIL SAGA 2

△ Menos ○ gráficos ⊗ más □ Argumento

DESPUÉS de ver lo que **Square Enix** es capaz de hacer con **PlayStation 2** (por no hablar de **Santa Monica Studios** y su *God Of War II*), uno se queda cariacontecido con el nivel gráfico exhibido por este ***Digital Devil Saga 2***.

Resulta prometedor desde su inicio, pero es una pena que al explorar una zona termines cansado de ver las mismas cajas decorando escenario tras escenario, la misma puerta repetida una y mil veces, como si sus creadores hubieran agotado toda su imaginación en el argumento... Incluso los diseños de Kazuma Kaneko pierden su *glamour* entre tanto patrón repetido.

La historia retoma los acontecimientos de la primera entrega (incluso podrás desbloquear extras si todavía conservas una partida de la primera edición). Los protagonistas han alcanzado el lugar llamado *Nirvana*, pero en vez de un paraíso se encuentran en un mundo enfermo, en el que los seres humanos se transforman en piedra si salen a la luz del sol. Y la verdad es que uno de los mejores momentos del juego se da al salir a la superficie para comprobarlo. Un buen *RPG*, pero flojo visualmente. ⏪

la alternativa

S.M.T.: DEVIL SUMMONER: R.K.V.T.S.A.
Un maravilloso cruce entre RPG y novelas de misterio.

evaluación

Es una pena que un argumento tan interesante no esté respaldado por un apartado gráfico a su nivel. Aunque el juego vio la luz en 2005 en Japón y EE.UU., el nivel de aprovechamiento del hardware ya había alcanzado altas cotas de calidad. Por lo menos, hay profundidad de juego.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
6,7	7,8	8,0	8,3	7,5

Parece un motor gráfico sacado de la primera época de PS2.

Muy completo, en la línea del primero con abundantes mejoras.

RATCHET & CLANK
EL TAMAÑO IMPORTA
NO HAY ENEMIGO PEQUEÑO
7+
www.pegi.info
Ratchet and Clank™: El tamaño importa ©2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
Developed by High Impact Games. Ratchet and Clank: Size Matters is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved.
PRÓXIMO 16 DE MAYO
EXCLUSIVO PARA PSP
BISOLAN
SOLÁN DE CABRAS
Descubre ahora en los productos
Solán de Cabras cómo conseguir
una PSP y Ratchet&Clank.
Sólo productos en promoción. Promoción válida desde 1 de Mayo hasta 30 de Junio de 2007.
playsolan
PlayStation Portable
yourpsp.com

Los objetivos se multiplicarán por tierra, mar y aire sin cesar de salir.

HEATSEEKER

△ Arcade ○ frenético ✕ peliculero □ intenso

PS2

GÉNERO **ARCADE AÉREO**
COMPAÑÍA **CODEMASTERS**
PROGRAMADOR **IR GURUS**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
JUGADORES **1**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **200 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **49,99 €**
www.codemasters.com/heatseeker
+12

HAY VECES que los programadores de un videojuego llegan a comportarse como un mago encima de un escenario. Además de realizar algo que resulte novedoso para el gran público, parecen también obligados a crear cierta expectación para hacer aún más impactante su truco. En ***HeatSeeker***, por ejemplo, insistieron tanto con el tema de la *Impact Cam*, que llegó un momento en que pensamos que ese acabaría por ser también la cuerda con la que se ahorcarían. Finalmente no ha sido así, pero tampoco nos ha parecido nada del otro mundo. ¿Dónde está entonces el truco? Pues está en que lo que se vendió como algo revolucionario es sólo un adorno más de un *arcade* de aviones bastante completito y entretenido. No llega a la calidad gráfica ni a la variedad en las misiones de *Ace Combat*, pero ha sabido contrarrestarlo con una jugabilidad capaz de distraer a la gran mayoría de los aficionados. Tiros casi constantes, ritmo endiablado, decenas de enemigos y objetivos... es casi como volver a jugar a un *After Burner* sólo que con más libertad de decisión y la posibilidad de apoyarse en el trabajo del resto de la escuadrilla.

No es especialmente variado y tampoco tiene nada original, pero es una excelente forma de pasar un rato divertido y, posiblemente, la única manera de contentar a los aficionados a los *arcades* y a los que buscan demostrar sus habilidades como pilotos. La dificultad está programada para el disfrute general, ni muy fácil ni un hueso. Y, más que la dureza de los enemigos, lo que te mantendrá realmente entretenido es la constante aparición de amenazas y objetivos. Tendrás tanto a lo que perseguir y tanto a lo que disparar que no repararás en sus otras carencias. ‹‹

la alternativa

ACE COMBAT JEFE DE ESCUADRÓN.
Aunque tiene ya algún tiempo sigue siendo de lo mejor del género.

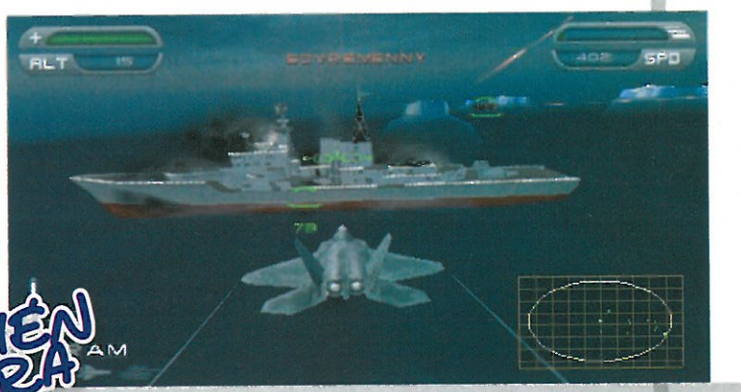
Los aviones se pueden equipar con hasta 60 armas distintas.

evaluación

Es de esos juegos de aviones que no dejan respirar al jugador. Emocionante, entretenido y con un ritmo frenético.

No es especialmente variado en las misiones y se han olvidado de incluir una opción multijugador.

Podrás manejar decenas de aviones en el juego, pero tendrás que ir desbloqueándolos.



Su excelente control nos permitirá realizar todo tipo de maniobras acrobáticas.

Los novatos creerán ser buenos y los ya iniciados se lo pasarán en grande.

TAMBIÉN PARA PSP

HEATSEEKER

Arcade · divertido · distinto · frenético

GÉNERO **ARCADE AÉREO**
COMPAÑÍA **CODEMASTERS**
PROGRAMADOR **IR GURUS**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **128 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **49,99€**
www.codemasters.com/heatseeker
12

Aunque con matices, y ciertas diferencias lógicas, se puede decir que *HeatSeeker* para PSP es un clon del mismo que hemos podido ver en PS2. La gran diferencia entre ambas versiones quizá esté en que, por su estilo de juego, la idea sea especialmente apropiada para una portátil. Un *arcade* de acción casi constante, manejo sencillo y jugabilidad para casi todos los públicos, es un formato que le viene de maravilla a PSP. Aquí se nota mucho menos, por ejemplo, el hecho evidente de que *HeatSeeker* no es un título especialmente variado en sus misiones. Darle al gatillo sin parar, volando a todo trapo, es algo que está muy visto... pero que siempre ha funcionado si has cuidado un poco el resto de detalles. Este es un juego técnicamente correcto, atractivo visualmente, de control sencillo además de efectivo y, lo más importante, una jugabilidad total a prueba de bombas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
No es un Ace Combat pero está bien y resulta espectacular lo de la Impact Cam.	Una BSO cañera y variada, pero queda en un segundo plano con los FX.	Es jugable, entretenido, con la dificultad bien programada... pero no muy variado.	Aunque cuenta con un buen número de fases, no tiene demasiados modos.	No es ninguna joya de la programación pero sí divertido y digno.
8,2	8,0	8,3	8,0	8,2

evaluación

Con la misma idea puede que logren mejores resultados en PSP. No es que sea superior, es muy parecido, pero el estilo de juego le pega más a una portátil, además cuenta con un modo multijugador.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,0	8,2	8,4	8,0	8,4	8,3

POR **STAN BY**

TEST

» **RPG ligerito.** Dependiendo de una calificación obtenida en cada nivel, se obtienen puntos para comprar mejoras de las armas, la potencia cuerpo a cuerpo...

» **Combos y esquivas.** Durante la mayor parte del tiempo, el peso está en los combos y el conocimiento de cada enemigo, así como de sus ataques. Con los jefes finales, una muñeca ligera es esencial.

Armas cuerpo a cuerpo, fusiles y un escudo de energía componen el arsenal de los rebeldes.

recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation

PS2

THE RED STAR

△ Acción ○ old-school ⊗ y mística □ soviética

GÉNERO **BEAT'EM-UP**
COMPAÑÍA **XS GAMES**
PROGRAMADOR **ACCLAIM ST. AUSTIN**
DISTRIBUIDOR **TAKE 2**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **85 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **19,95 €**
www.redstar-us.com

¡TOVARISCH! La Gran Madre Rusia está dominada por fuerzas oscuras que deben ser eliminadas y sólo tú, como parte de la tripulación rebelde del quemador *Konstantinov*, puedes hacer algo por detener a Troika, el místico y desviado dictador.

Éste sería, más o menos, el resumen de la historia en la que se basa ***The Red Star***, un beat'em-up que nos tiene encantados por su oferta honesta y bien ensamblada de acción de recreativa *poweru-peada* (y sí, también por su insuperable precio). Poco más se necesita saber para disfrutar de ***The Red Star*** y los entresijos de la compleja historia del cómic (creado por Christian Gosset), que trata sobre una convulsa Unión Soviética a medio camino entre la tecnología y la brujería estatal. En el juego de **XS Games** (que ya explicamos el mes pasado que lleva dando tumbos desde el colapso de **Acclaim**), pueden elegirse tres personajes (uno bloqueado al principio) con las diferentes características de rigor para ir superando sus nutridos 19 niveles. La mecánica presenta una pequeña vuelta de tuerca deliciosa a la del clásico beat'em-up de *scroll* lateral al mezclarlo con otro incunable: la dinámica de dispara y esquiva propia de los *shoot'em-up* que ***The Red Star*** asume en los numerosos jefecillos y *final bosses*, pasando a una perspectiva cenital y demostrando una filia dividida a partes iguales entre la estética geométrica y los paisajes y cachivaches industriales. ⏮

la alternativa

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE. Su sombra es alargada cuando de machaca-botones y cómic se trata.

evaluación

Por algo menos de 20 €, The Red Star ofrece acción de la vieja escuela bien elaborada, con facilidad para saltar entre dos géneros de acción ineludibles, una dificultad ajustada pero puñetera, y un modo para dos jugadores que nos hace recordar grandes momentos en salones recreativos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
7,8	7,5	8,8	8,5	8,5

Sin ser espectaculares, hacen justicia a la imaginería del cómic.

Adictivo y pidiendo a gritos ser jugado entre amigos en modo Cooperativo.

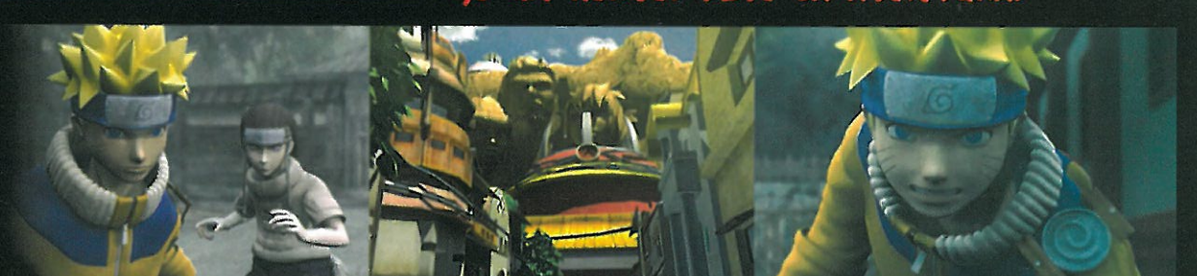
NARUTO
UZUMAKI CHRONICLES

Llega a ser el alumno Ninja más conocido de la Aldea Oculta de la Hoja trabajando en equipo con Sasuke, Shikamaru, Neji y Choji, y utilizando sus habilidades personales para derrotar a sus astutos y mortales enemigos.

Desata el poder del Zorro Demonio de Nueve Colas. Crea nuevos combos encadenando ataques y perfecciona tus habilidades mientras desentrañas todos los secretos de las Crónicas Uzumaki™.

Un ninja debe ser astuto además de rápido y poderoso. Personaliza la fuerza, la estamina y los ataques especiales de Naruto para crear nuevas habilidades que te den la ventaja en los combates.

LLEGA UN MOMENTO EN QUE CADA ESTUDIANTE DEBE ENFRENTARSE A SU AUTÉNTICO DESTINO... Y ESE DESTINO PUEDE SER LA ÚNICA ESPERANZA DE LA ALDEA.
SÉ UN HÉROE. VIVE LA AVENTURA.



¡YA A LA VENTA!

PlayStation 2

12+
www.pegi.info

© 2002 MASASHI KISHIMOTO. All rights reserved.
Game designed by NAMCO BANDAI Games Inc.
Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS.
Distributed by Atari Europe SASU

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

www.atari.com

BANDAI®

BANDAI NAMCO™ Games

Kyo Kusanagi e Iori Yagami son mucho más poderosos que en las entregas bidimensionales de la saga.

Nuevos personajes. Algunas de las nuevas incorporaciones incluyen viejos conocidos como Richard Myer (el dueño del Pao-Pao Café), Hattori Hanzo (Samurai Shodown) y Billy Kane (el más accesible de todos, seleccionable desde el principio).

Las magias y los poderes de los conocidos personajes de la saga adquieren una nueva dimensión.

PS2

GÉNERO **LUCHA 3D**
COMPAÑÍA **IGNITION**
PROGRAMADOR **SNK PLAYMORE**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS/JAPONÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **84 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
www.ignitionent.com/kofmi2/
12+

THE KING OF FIGHTERS MAXIMUM IMPACT 2

El rey de las 2D en su faceta poligonal

LA MUERTE comercial del *hardware NeoGeo* provocó un desdoblamiento de la saga *King Of Fighters*. Por un lado, la adopción de la placa *Atomiswave* de Sammy por parte de **SNK** aseguró la continuidad de la franquicia en 2D. Por otro, las 3D llegaron al fin provocando alegría y decepción a partes iguales. La segunda entrega poligonal llega ahora a **PS2** con más personajes y una jugabilidad bastante más equilibrada que en la primera entrega. El control de ***Maximum Impact 2*** es muy similar al clásico de *KOF*, aunque encontrarás ciertas novedades y «libertades» desconcertantes.

Las 3 dimensiones permiten a los luchadores moverse hacia los laterales de su contrincante, además de rodar como en los *KOF* en 2D, pero la novedad más importante es la libertad de ataque: podrás combinar *combos chain* con *supers* y especiales desde el principio, algo que da mucha autonomía a los más creativos, pero que se convierte en una pesadilla en los niveles de dificultad más altos. Frenética jugabilidad 2D, en la que se pierde el factor «estratégico» de los *KOF* clásicos, con gráficos muy poligonales y animaciones algo precarias.

la alternativa

TEKKEN 5. Si quieres disfrutar de un beat'em-up 3D «con solera», lo mejor para tu PS2 es Tekken 5.

evaluación

Si eres fan de la saga, tienes tantas posibilidades de amarlo por su libertad de acción como de odiarlo por no mantener el nivel estratégico de las entregas en 2D. Si no te importan las dos dimensiones, quieres pasarlo bien y machacar botones sin demasiadas complicaciones, éste es tu juego.

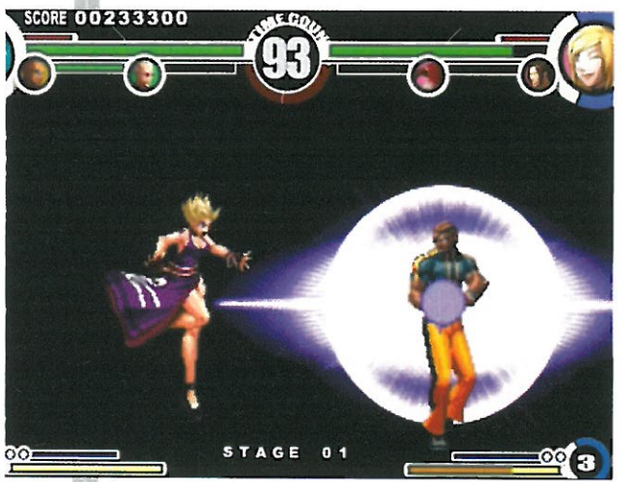
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
7,9	8,2	7,9	7,7	7,9

Las 3D le sientan de maravilla a KOF. Tendrían que haber cuidado la animación.

La libertad es un arma de doble filo, en dificultad alta es una pesadilla.

POR **RIMMER**

Retos. Esta conversión a PS2 incluye pruebas especiales, como vencer con golpes normales. Un paseo para la imbatible Ash.



Supercombo Un renovado Duck King se dispone a hacer su golpe supremo a B. Jenet. Se lo puede permitir, ya que los counters, su especialidad, ya no consumen energía de técnicas especiales.

Lo mejorcito de SNK llega destilado en esta gran entrega de la saga KOF, con sus 47 súper luchadores.

PS2

GÉNERO **LUCHA**
COMPAÑÍA **IGNITION**
PROGRAMADOR **SNK PLAYMORE**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **SI**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **SÍ**
MEMORY CARD **71 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **19,95 €**
www.ignitionent.com/kofxi/

12+

THE KING OF FIGHTERS XI

△ Un ○ tributo ⊗ a la □ vieja escuela

EL GÉNERO de lucha en 2D (casi la lucha en general) no pasa por su mejor momento, y la convulsa trayectoria de *King Of Fighters* es reflejo de este hecho. Por suerte, parece que los desarrolladores de **SNK** han seguido la senda de recuperación apuntada en *The King Of Fighters 2003*. Ahora, ***KOF XI*** opta por el nuevo *hardware Atomiswave*, ofreciendo un *arcade* que entra por los ojos, oídos y, sobre todo, por el *pad*. Con un mínimo argumento basado en la alianza de Kyo e Iori para detener a Ash, ***KOF XI*** recupera el sistema de equipos triples con novedades demoledoras: la posibilidad de cambiar de personaje durante un *combo* o en pleno ataque enemigo, barra de energía sólo para golpes evasivos, un sistema de juicio que da la victoria al más habilidoso y no al jugador con más energía...

A esto se suma el partido que saca ***KOF XI*** a su nuevo *engine*, con escenarios en alta resolución (o *antialising* en los personajes). En definitiva, créenos al decir que ***King Of Fighters XI*** es un regreso a la grandeza y un punto de inflexión en el género.

la alternativa

THE KING OF FIGHTERS 2003. Su predecesor temático y el primero en este camino de innovación.

evaluación

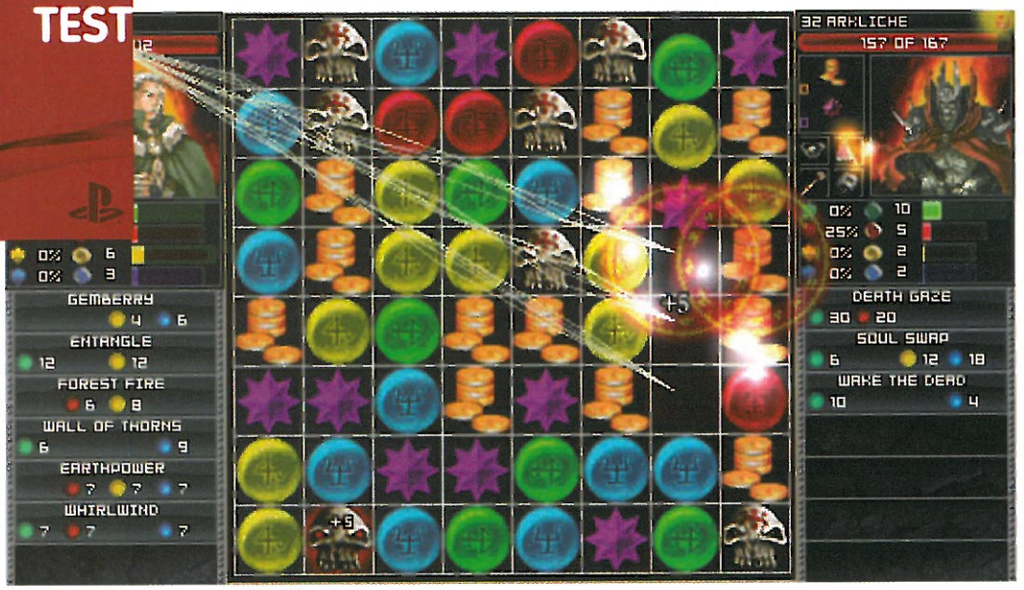
King Of Fighters XI no se limita a sacar a la saga del pozo en que se hallaba. Es también un arcade ambicioso, con ideas rompedoras e inéditas en el género de la lucha. Los fans de la serie van a renovar su pasión por KOF tan pronto como jueguen un par de segundos con éste.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
8,6	8,2	8,8	7,6	8,7

Los modelos son los mismos, pero las animaciones y fondos son estupendos.

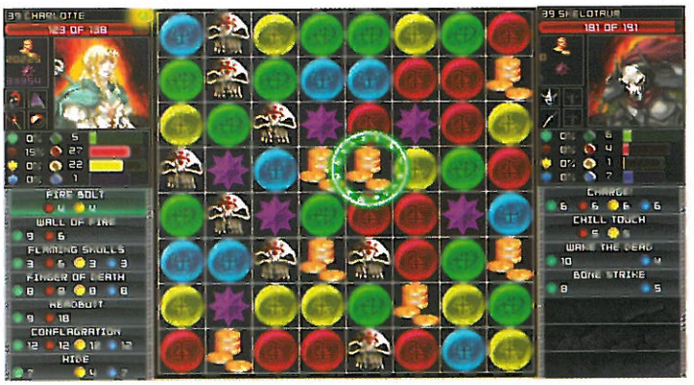
Las nuevas posibilidades de control son tan brillantes como innovadoras.

TEST



¡Muere! Además de engarzar gemas, junta calaveras. Son los golpes mortales que dejarán KO al rival.

Abajo la ciudad. Según vayas medrando y destruyendo mentes del mal, podrás asediar ciudades. Así de mona queda tu ciudadela.



PSP

PUZZLE QUEST

△ Sudokus ○ versión ⊗ Edad □ Media

GÉNERO **PUZZLE**
COMPAÑÍA **D3 PUBLISHER**
PROGRAMADOR **VICIOUS CYCLE SOFTWARE**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS-INGLÉS**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**

www.infinite-interactive.com/puzzlequest

3+

BIENAVENTURADOS los pacientes, porque de ellos será el reino de los *puzzles*. ***Puzzle Quest*** te sabrá a amor si completar un *sudoku* conlleva para ti más paz de espíritu que la filosofía taoísta o si eres capaz de ver los concursos de la TDT (esos en los que entra una llamada cada 30 minutos para acabar una sopa de letras del infierno) sin bordear el jamacuco. Lo chulo de ***Puzzle Quest*** es que no se agota en resolver *puzzles* como un maniaco, si no que tiene argumento. La cosa está así: en una tierra muy lejana la paz se ha ido al guano y vienen tiempos de oscuridad. Como los protagonistas no son góticos y lo que quieren es que vuelva la luz, les toca ir cargándose enemigos por tierras baldías.

Y ahí está la enjundia, cuando te enfrentas a uno de esos cansinos oscuros, tienes que resolver un *puzzle*, que es lo más parecido a una partida de ajedrez ambientada en la Edad Media. En vez de peones, alfiles y toda la tropa, tienes que mover y agrupar gemas de colores. Las hay verdes, amarillas, rojas y azules, y según las vayas juntando en tríos, cuartetos, quintetos y así hasta el infinito, se convierten en grandes hechizos que se llevan por delante a los señores de la oscuridad.

En fin, que si el Santo Job, Kasparov, Tolkien y el amor por la vida contemplativa habitan en ti, di ***Puzzle Quest*** tres veces y se te aparecerá en la pantalla de la **PlayStation Portable**.

la alternativa

BUST A MOVE GHOST. Si te sientes urraca y cada vez que notas brillar algo te pones nervioso, prueba este clásico.

YO SOY LA JUANI (MANGA)

Para ejercitar el noble arte de saber combinar joyería y el hechizo puedes elegir entre magos, caballeros, druidas, guerreros. Nuestra favorita es una druida, mezcla entre Gothic Lolita y la Juani del manga que tiene que volver a Siria porque su padre la reclama. Cuando llega al castillo paterno, éste le cuenta que el difunto abuelo dejó un escudo con sus últimas voluntades escritas en el reverso. ¿Y qué quería el abuelo? Pues que vayas a luchar, hija.

evaluación

Una vuelta de tuerca muy chula al puzzle. Enaltece los sentidos, fomenta cocos privilegiados y, aunque te deja un poco cegato de tantas gemas que emparejar, hace que te sientas el más listo del barrio cuando resuelves cada puzzle.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,0	7,5	8,0	8,5	8,5	8,3
Entre roleros, manga e hiper coloridos. Los efectos visuales son reguleros.		Complicado, pero el Tutorial es tan bueno que ni Punset hablando de ciencia.		Cuando llegues al nivel Palas Atenea, busca a alguien a tu altura.	

GAME PEDIDOS www.game.es

Servicio a domicilio SEUR

CENTRO MAIL

¡RECUERDA: COMPRAMOS TUS JUEGOS USADOS!

GAMEware

PLAYSTATION 3

CABLE HDMI 5.95 €

TORRE JUEGOS 8.90 €

CABLE COMPONENTES 8.90 €

CABLE CARGA MANDOS 9.95 €

CABLE HDMI 12.95 €

CABLE OPTICO 14.95 €

CABLE RGB 14.95 €

COMPRA CUALQUIERA DE ESTOS ACCESORIOS Y LLEVATE DE REGALO UN LIMPIADOR DE BLU-RAY DVD Y CD GAMEWARE

GRATIS

Prom. Limitada a 500 uds.

COMPRA PRO EVOLUTION SOCCER 6 Y POR SÓLO 6€ MÁS LLEVATE UN ADAPTADOR MULTIJUGADORES

Prom. Limitada a 1000 uds.

PlayStation 2

TORRE PARA JUEGOS 5.95 €

ADAPTADOR RF PARA TELEVISOR 9.95 €

CABLE EUROCONECTOR 9.95 €

CABLE DE VIDEO POR COMPONENTES 9.95 €

CONTROL PAD 9.95 €

ADAPTADOR MULTIPLES JUGADORES 14.95 €

FUNDA GUITARRA GUITAR HERO 14.95 €

ALFOMBRILLA 19.95 €

PACK BASICO 19.95 €

CONTROL PAD INALAMBRICO 29.95 €

PSP

ESTUCHE ACOLCHADO ROSA 9.95 €

PROTECTOR PANTALLA + PAÑO LIMPIADOR 9.95 €

KIT PROTECCIÓN ROSA 14.95 €

PACK PERIFERICOS:
- ED. LIMITADA NEGRA
- ED. LIMITADA BLANCA
- ED. LIMITADA ROSA

24.95 €

CARGADOR PARA AUTOMOVIL 9.95 €

KIT PROTECCIÓN TRANSPARENTE 14.95 €

24.95 €

24.95 €

COMPRA CUALQUIERA DE ESTOS ACCESORIOS Y LLEVATE DE REGALO 5 CAJAS PARA UMD

GRATIS

Prom. Limitada a 500 uds.

PROXIMA APERTURA

MADRID Tres Cantos
C.C. 3C Shopping Center
Avda. Labradores, 9-11
TRES CANTOS
Fecha estimada de apertura 04/06/07

MADRID Rivas-Vaciamadrid
C.C. Rivas Futura
CTRA. N -III, salida 17
RIVAS FUTURA
RIVAS-VACIAMADRID
Fecha estimada de apertura 08/06/07

MURCIA Alcantarilla
C.C. Carrefour LasAtalayas
C. Molina de Segura s/n
MURCIA
Fecha estimada de apertura 24/06/07

MURCIA Cartagena
C.C. CARTAGENA
ESPACIO MEDITERRANEO
POL. IND. CAREZO - BAEZA
CARTAGENA
Fecha estimada de apertura 22/05/07

SEVILLA Sevilla
C.C. Carrefour Macarena
Ronda Urbana Norte
SEVILLA
Fecha estimada de apertura 15/06/07

ANDALUCÍA

Alcala de Guadaira	C.C. Los Alcores	955 613 149
Almería	Av. de La Estación, 14	950 255 598
Almería	C.C. Mediterráneo	950 142 927
Antequera	C.C. La Verónica	952 846 712
El Ejido	C.C. El Copo	950 480 230
Roquetas	C.C. Gran Plaza	950 320 000
Jerez de la Frontera	C.C. Carrefour Jerez	956 140 442
La Línea	C.C. Gran Sur	956 176 817
San Fernando	C.C. Bahía Sur	956 592 528
Córdoba	C.C. Zoco	957 468 076
Córdoba	C.C. La Sierra	957 573 331
Córdoba	C.C. Córdoba Arcángel	957 752 513
Granada	C/ Recogidas, 39	958 266 954
Motril	C/ Nueva, 44.	958 600 434
Huelva	C/ Tres de Agosto, 4	959 253 630
Jaén	Pasaje Maza, 7	953 258 210
Jaén	C.C. La Loma	953 223 280
Málaga	C.C. Larios	952 369 892
Málaga	C.C. La Rosaleda	952 613 747
Málaga	C/ Almansa, 14	952 615 292
Málaga	C.C. Plaza Mayor	952 172 596
Málaga	C.C. Vialia	952 342 423
Málaga	C.C. Alameda	952 357 219
Málaga	C.C. Carrefour Los Patios	952 067 783
Fuengirola	Av. Jesús Santos Rein, 2	952 463 800
Fuengirola	C.C. Miramar	952 663 838
Marbella	C.C. La Cañada	952 858 072
Torremolinos	C.C. Costa Sol Centro	952 409 364
Vélez-Málaga	C.C. El Ingenio	952 541 178
Sevilla	C.C. Los Arcos	954 255 198
Sevilla	C.C. Plaza de Armas	954 915 604
A. de Guadaira	C.C. Los Alcores	955 613 149
C. de la Cuesta	C.C. Aire Sur	954 165 449
Camas	C.C. Carrefour Camas	954 396 705
Mairena del Aljarafe	C.C. Metromar	954 396705

ARAGÓN

Zaragoza	C/ Cádiz, 14	976 218 271
Zaragoza	C.C. Augusta	976 312 988
Zaragoza	C.C. Gran Casa	976 526 651
Zaragoza	C.C. Alcampo Los Enlaces	976 532 119

ASTURIAS

El Entrego	C.C. Alcampo Valle Nalón	985 661 600
Gijón	C.C. Los Fresnos	985 151 242
Oviedo	C.C. Los Prados	985 119 994
Oviedo	C.C. Parque Principado	985 260 717
Trasona	C.C. Parqueastur	985 514 210

BALEARES

P. de Mallorca	C.C. Carrefour Palma II	971 494 476
P. de Mallorca	C.C. Porto Pi Centro	971 405 573
Ibiza	C/ Via Púnica, 5	971 399 101

CANARIAS

Las Palmas	C.C. La Ballena	928 410 108
Las Palmas	Pº de Chil, 309	928 266 359
Las Palmas	C.C. 7 Palmas	928 420 028
Las Palmas	C.C. El Muelle	928 223 742
Fuerteventura	C.C. Atlántico	928 547 690
Puerto del Rosario	C.C. Carrefour Las Rotondas	928 344 802
Lanzarote-Arrecife	C/ Cl.Valls de la Torre, 3	928 817 701
Vecindario	C.C. Atlántico	928 756 546
La Orotava	C.C. La Villa 2	922 326 248
Sta. C. de Tenerife	C.C. Meridiano	922 224 528

CANTABRIA

Maliaño	C.C. Valle Real	942 252 258
Santander	C.C. Peñacastillo	942 355 740

CASTILLA LA MANCHA

Albacete	C.C. Albacenter	967 213 922
Albacete	C.C. Imaginalia	967 249 141
Ciudad Real	C.C. El Parque-Eroski	926 227 354
Cuenca	C.C. El Mirador	969 225 031
Talavera	C.C. Azul	925 819 269
Toledo	C.C. Luz del Tajo	925 233 086
Toledo	C.C. Zoco Europa	925 285 035

CASTILLA LEÓN

Ávila	C.C. El Bulevar	920 219 108
Burgos	C.C. Camino de la Plata	947 222 717
Burgos	C.C. El Mirador	947 222 422
Golmayo	C.C. Camareta	975 245 026
León	Av. Rep. Argentina, 25	987 219 084
León	C.C. Espacio León	987 274 516
Palencia	C.C. Las Huertas	979 730 464
Salamanca	C/ Toro, 84	923 261 681
Salamanca	C.C.Termes	923 130 975
Segovia	C.C. Luz Castilla	921 448 195
Valladolid	C.C. Valisur	983 222 994
Valladolid	C.C. Avenida	983 221 828

CATALUÑA

Barcelona	C.C. Maremagnum	932 258 568
Barcelona	C.C. Barcelona-Glories	934 860 064
Barcelona	C.C. La Maquinista	933 608 174
Barcelona	C/ Pau Claris, 97	934 126 310
Barcelona	C/ Portaferrissa, 30	933 023 619
Barcelona	C/ Sants, 17	932 966 923
Barcelona	C.C. Diagonal Mar	933 560 880
Badalona	C.C. Montigalá	934 656 876
B. del Vallés	C.C. Baricentro	937 192 097
Cornellà de LLobregat	C.C. LLobregat Centre	934 801 628
Gavà	C.C. Barnasud	936 334 408
Hospitalet	C.C. La Farga	932 601 883
Hospitalet	C.C. Gran Via 2	932 590 279
Sant Cugat	C.C. Sant Cugat	936 746 571
Girona	C/ Emili Grahit, 67	972 224 729
Figueres	C/ Moreria, 10	972 675 256
Salt	C.C. Espai Gironés	972 439 026
S. Adrià de Besòs	C.C. Alcampo Sant Adrià	934 639 917
S. Boi de Llobregat	C.C. Alcampo Sant Boi	936 548 882
Tarrassa	C.C. Carrefour Terrassa	937 363 358

C. VALENCIANA

Alicante	C.C. Plaza Mar 2	965 220 219
Orihuela	C.C. Ociopia	966 744 633
Valencia	C/ Pintor Benedito, 5	963 808 596
Valencia	C.C. El Saler	963 334 403
Valencia	C.C. Nuevo Centro	963 407 146
Aldaia	C.C. Bonaire	961 920 002
Carcaixent	C.C. Ribera del Xuquer	962 430 918
Gandia	C.C. La Vital	962 861 137
Xirivella	C.C Gran Turia	963 502 459

EXTREMADURA

Badajoz	C.C. Conquistadores	924 272 882
Cáceres	C.C. Ruta de la Plata	927 213 170

GALICIA

A Coruña	C.C. 4 Caminos	981 143 111
Ferrol	C.C. Odeón	981 386 480
S. de Compostela	C.C. Área Central	981 575 512
Lugo	C.C. As Termas	982 219 805
Pontevedra	Avda. de Vigo, 1	986 853 624
Vigo	C/ Elduayen, 8	986 432 682
Vigo	C.C. Travesía	986 270 626
Vigo	C.C. Gran Vía	986 473 025

LA RIOJA

Logroño	C.C. Berceo	941 273 225
Logroño	C.C. Parque Rioja	941 519 478

MADRID

Madrid	C.C. Plaza Aluche	917 108 080
Madrid	C/ Preciados, 34	917 011 480
Madrid	Pº Sta. Mª de la Cabeza, 1	915 278 225
Madrid	C.C. Vaguada	913 782 232
Madrid	C.C. Vaguada	917 389 587
Madrid	C.C. Las Rosas	917 758 882
Madrid	C.C. Príncipe Pío	915 411 664
Madrid	C.C. Madrid Sur	917 868 741
Madrid	C.C. Plenilunio	913 122 903
Madrid	C.C. Alcampo Moratalaz	914 373 204
A. de Henares	C.C. La Dehesa	918 828 402
A. de Henares	C/ Libreros, 17	918 836 481
Alcobendas	C.C. Carrefour	916 620 262
Alcobendas	C.C. La Gran Manzana	916 518 608
Alcobendas	C.C. La Vega	914 904 574
Alcorcón	C.C. Tres Aguas	916 194 424
Alcorcón	C.C Parque Oeste-Alcampo	916 891 969
Arroyomolinos	C.C. Xanadú	916 482 233
Arroyomolinos	C.C. Xanadú	916 479 817
Fuenlabrada	C.C. La Estación	916 077 212
Getafe	C.C. Boulevard Getafe	916 930 213
Getafe	C.C. Nassica	916 212 152
Getafe	C.C.Getafe III	916 846 462
Las Rozas	C.C. Burgocentro II	916 374 703
Leganés	C.C. Avenida M-40	914 963 138
Leganés	C.C. Parquesur	916 882 235
Móstoles-El Soto	C.C. Carrefour Móstoles	916 143 100
Pinto	C.C. Plaza Éboli	916 927 870
Rivas Vaciamadrid	C.C. Parque Rivas	916 666 799
S. S. de los Reyes	C.C. Plaza Norte 2	916 513 430
Torrejón de Ardoz	C.C. Parque Corredor	916 562 411
Torrelodones	C.C. Espacio Torrelodones	918 544 146
Villalba	C.C. Planetocio	918 492 379

MURCIA

Murcia	C.C. Nueva Condominia	968 813 427
Murcia	C.C. Thader	968 385 919
Molina de Segura	C.C. Vega plaza	968 642 691
Cartagena	Alameda de S. Antón, 20	968 506 365
San Javier	C.C. Dos Mares	968 547 080

NAVARRA

Huarte	C.C. Itaroa	948 357 429
Pamplona	C/ Pintor Asarta, 7	948 271 806

PAÍS VASCO

Vitoria-Gasteiz	C/ Adriano VI, 4	945 134 149
Vitoria-Gasteiz	C.C Boulevard de Vitoria	945 124 535
San Sebastián	Av. Isabel II, 23	943 445 660
San Sebastián	C.C. Garbera	943 393 948
Usurbil	C.C. Urbil	943 367 788
Irún	C/ Luis Mariano, 7	943 635 293
Bilbao	Pza. Arrikibar, 4	944 103 473
Bilbao	C.C Zubiarte	944 277 186
Barakaldo	C.C. Max Center	944 970 220
Barakaldo	C.C. Max Center	944 972 061
Leioa	C.C. Artea	944 916 802

Promociones no acumulable a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 30/06/2007. Impuestos incluidos.

TEST

Según el protagonista que elijas, tus rivales serán el resto de personajes de la saga Pacman: Miss Pacman, los fantasmas, etc.

Vuelos y duelos. Los escenarios tienen atajos y saltos que pueden ser vitales para ganar unos metros... o perder unos dientes.

A las armas. Aunque con pilotar bien es suficiente para ganar la gran mayoría de las carreras, no estará mal que hagas uso de las diferentes armas e items diseminados por cada uno de los recorridos.

PS2

GÉNERO **CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **NAMCO BANDAI**
PROGRAMADOR **NAMCO BANDAI**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **202 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
www.es.ea.com
3+

PAC-MAN WORLD RALLY

△ Simple ○ jugable ⊗ infantil □ colorido

HACE algunas semanas, tras probar la *beta* de este juego, se nos plantearon unas cuantas dudas... y, por desgracia, con la llegada de la versión final, siguen siendo las mismas. La primera era averiguar a qué público podía ir dirigido. ¿Al infantil? ¿A los fanáticos de *Pacman*? ¿A los amantes de los *arcades*? Pues seguramente a todos, pero dudamos de que pueda hacer feliz a los usuarios más experimentados y a los seguidores de *Pacman* porque poco o nada tiene que ver con este personaje. Por su elementalidad y su colorido es probable que sólo los más pequeños sean los que puedan valorarlo.

Para el resto de los mortales será sólo un intento más por emular el estilo *Mario Kart;* y ni eso consigue, ya que no tiene ni su jugabilidad ni su capacidad de entretener. Es un juego sencillo, sin variaciones y en el que no importa demasiado pilotar mal durante toda la carrera si al final estás algo acertado. Los circuitos, llenos de elementos variables y trampas, no tienen demasiada complejidad y sólo las armas de los rivales pueden privarte de la victoria. El mismo concepto de juego lo hemos visto en decenas de ocasiones en **PSone** y aún más en **PS2**. Lo que más nos extraña es que los programadores no se hayan dado cuenta que ni la presencia de Pacman salva el conjunto.

la alternativa

MICRO MACHINES V4. Todo un clásico. En esta última entrega para PS2 mostró su mejor cara y toda su jugabilidad.

evaluación

Sólo si lo consideramos como un juego dirigido a los más pequeños tiene cierta gracia este arcade sencillo y jugable. Si esa era la intención, tiene un pase pero... ¿para qué usar un personaje clásico que ningún niño va a reconocer?

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
7,0	7,5	7,0	7,0	7,1

Colorido y vistoso pero un tanto tosco en el diseño de los vehículos.

Su jugabilidad sería la ideal para un niño, pero aún así es reiterativo.

PIRATAS

En exclusiva en tu móvil

Vodafone live!

Descárgatelo entrando en el Menú:

Vodafone live! > Videojuegos

o enviando JUE PIRATAS al 521

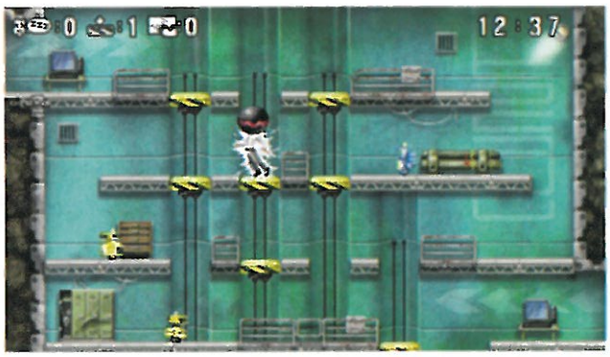
vodafone

gameloft
www.gameloft.com

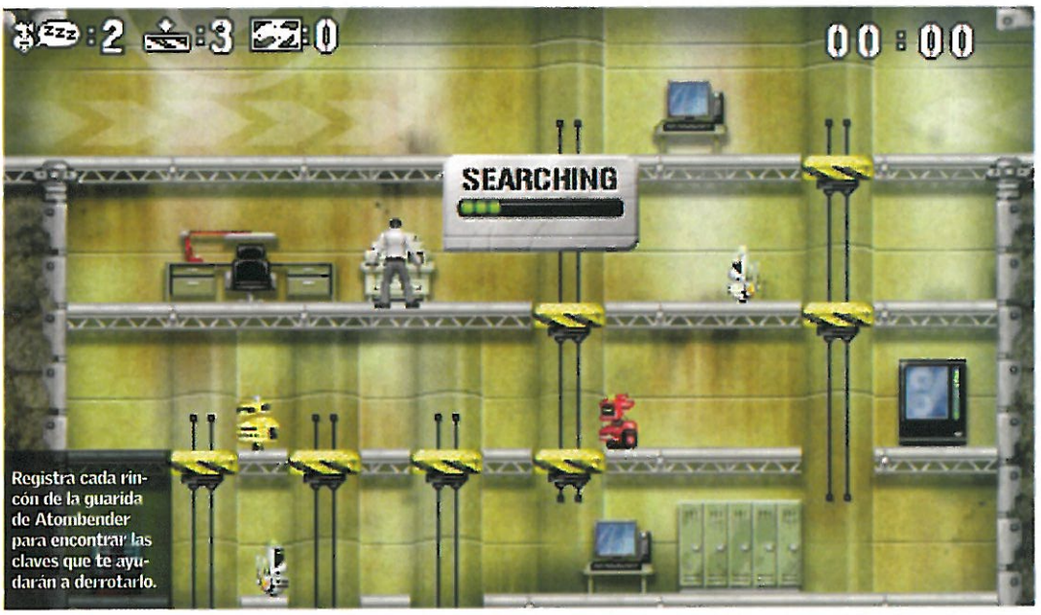
Precio válido para Península y Baleares (IVA incluido). Precio por descarga: 3,48€. Precio de navegación: 58 céntimos por cada conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 58 céntimos por conexión hasta 512 kb. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Información sobre tarifas aplicables en Canarias, Ceuta y Melilla en www.vodafone.es. Más información en www.vodafone.es/live

© 2007 Gameloft. Todos los derechos reservados. Gameloft y el logo de Gameloft son marcas registradas de Gameloft en EE.UU. y otros países.

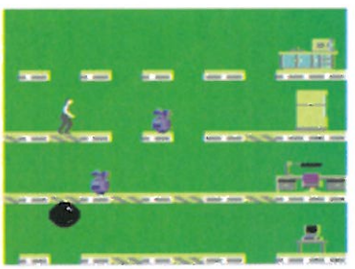
POR **JOHN TONES**

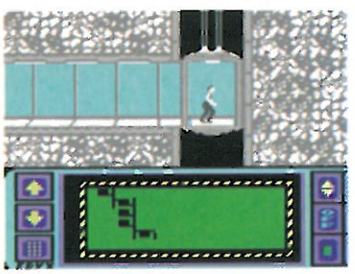


» **Descargas.** No matan, pero cada calambrazo supone un descenso en el cronómetro.

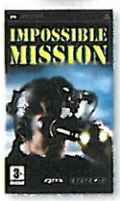


CONTRA ATOMBENDER. Dennis Caswell programó en 1984 este clásico indiscutible para Commodore 64 que traumatizó a toda una generación: la perfecta voz digitalizada que recibía al jugador con un amenazador «Another visitor. Stay awhile. Stay forever!!» es historia vocal del videojuego, y podrás volver a escucharlo en este remake.





PSP



GÉNERO **AVENTURA RETRO**
COMPAÑÍA **SYSTEM 3**
PROGRAMADOR **SYSTEM 3**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **144 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95 €**
www.proein.com
3+

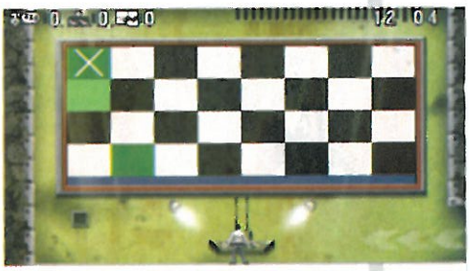
IMPOSSIBLE MISSION

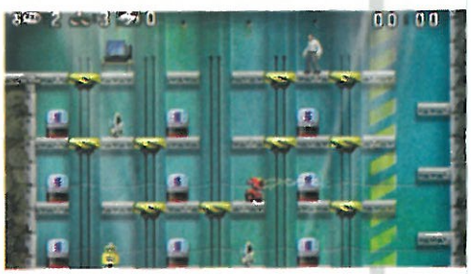
Cabriolas con sabor retro

HUBO UN tiempo en el que las limitaciones técnicas de las máquinas eran tan acusadas que cualquier innovación que impulsara la jugabilidad era recibida como una revolución. Es el caso de *Mission Impossible*, el juego veía multiplicadas sus posibilidades gracias a la distribución aleatoria de las habitaciones por las que se movía el héroe, lo que hacía que cada partida fuera virtualmente distinta. El *remake* que *System 3* ha hecho de este clásico respeta todas sus virtudes: mecánica sencilla pero maquiavélica, *puzzles* ocasionales, estética sobria y algo opresiva, y enemigos indestructibles aunque paralizables.

Un agente secreto se introduce en la guarida de un genio del mal para desbaratar sus planes de dominación global: habitación tras habitación, tendrá que registrar todos los ordenadores, escritorios y demás depósitos de información en busca de claves que lo ayuden a desentrañar una misión no imposible, pero sí altamente complicada.

El juego viene en tres versiones: una remodelada con cierto buen gusto, otra idéntica al clásico y otra, muy desasosegante, donde los personajes clásicos aparecen en decorados nuevos.





la alternativa

METAL SLUG ANTHOLOGY. Si ansías manosear píxeles, nada mejor que esta avalancha nipona de clásicos.

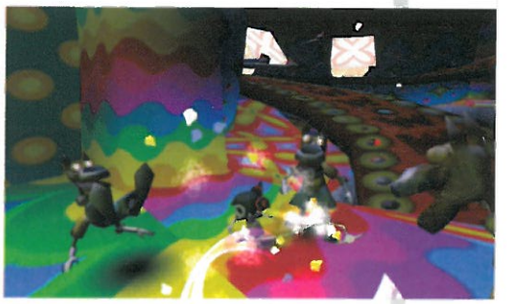
evaluación

Un entretenimiento sencillo y duradero, ideal para soportar las penurias del verano, con sabor añejo y un buen gusto técnico del que echamos a menudo de menos en el peliagudo terreno de los remakes y recopilaciones.

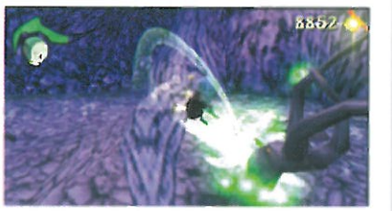
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
7,5	7,0	8,0	8,5	7,0	**7,6**
El remake tiene un buen gusto admirable. La versión clásica es una gozada.		Clásica y sencilla, pero aún desafiante. Perfecta para partidas rápidas.		Contiene multijugador ad hoc para cuatro personas en modo Cooperativo.	

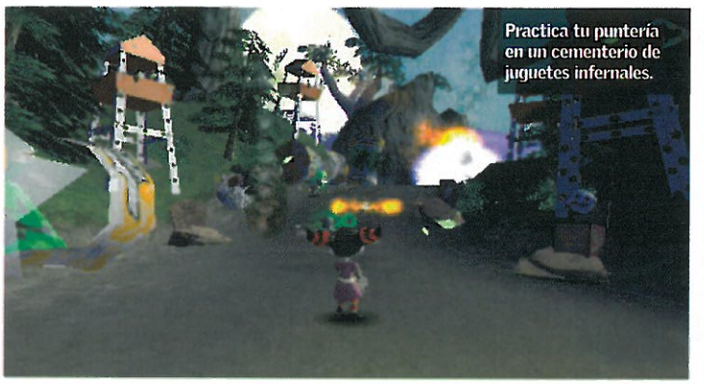
POR **BURGUNDY**

Pandora, el nuevo personaje jugable, deja claro quién es la jefa.



ARDILLAS ROBOT. Siempre son un incordio, pero no te costará mucho acabar con ellas.





Practica tu puntería en un cementerio de juguetes infernales.

Stigmartha, una vieja amiga de DJ, volverá para ayudarte.

PSP

GÉNERO **PLATAFORMAS**
COMPAÑÍA **KONAMI**
PROGRAMADOR **BACKBONE ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **240 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95€**
www.backboneentertainment.com

12+

DEATH JR. 2

△ Combos ○ desde ✕ el □ Más Allá

¿CÓMO PUEDE un amante de Tim Burton o del dibujante Mike Mignola negarle el saludo a Death Jr.? Respuesta simple: no puede. Ninguna de las aventuras en **PSP** del segador *junior* son como para tirar cohetes, pero este personaje tiene algo que no nos deja ser crueles con él. Sencillamente, no nos deja.

Death Jr. 2: Root Of Evil es una secuela pura, una versión corregida y aumentada de la primera parte. Por eso, sigue teniendo los mismos fallos, como esa cámara a la que le cuesta quedarse quieta, esos gráficos más funcionales que deslumbrantes y la propia mecánica del juego, sencilla como pocas (saltar, matar, saltar). De todas maneras, los desarrolladores de **Backbone** compensan esas carencias con lo que mejor saben hacer: la atmósfera, los personajes y el *look* visual; las tres claves que convierten a este juego en una opción bastante buena para desgastarte los pulgares durante un par de horas.

El punto de partida de este *Death Jr.* no podría establecer mejor por dónde van a ir los tiros: la Muerte es derrotada y secuestrada por Furi (el malísimo de la saga) tras acudir a una hamburguesería. Por supuesto, tu misión es rescatarla, para lo que podrás encarnar al icónico DJ o a su amiga/novia Pandora, una niña neogótica que ya es la favorita de los *fans*. En nuestro camino se interpondrán algunos de los villanos más grotescos y divertidos que se han visto en la portátil de **Sony** (¡pollos con rayos láser! ¡Payasos tóxicos! ¡Peluches infernales!). No es el mejor plataformas de la historia, pero hay juegos infantiles mucho más aburridos.

la alternativa

BOMBERMAN. Si no quieres que tu hijo juegue con muertos, este título es más luminoso e igual de divertido.

evaluación

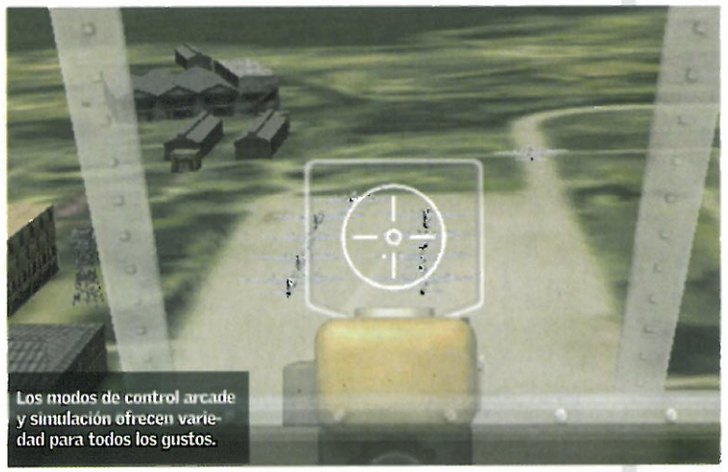
Sencillo y sin pretensiones, Death Jr. 2 no busca otra cosa que mantenerte ocupado un buen rato machacando botones y eliminando enemigos. De todos modos, no vendría mal un cambio de aires para la próxima entrega.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,2	7,2	8,0	8,0	8,6	7,9
Nada de virguerías, pero un poco mejores que los de la primera entrega.		Divierte a pesar de ser repetitivo, sobre todo en las primeras fases.		Sin duda, cooperar con Pandora es el mayor aliciente de esta secuela.	

TEST

» **20 misiones y hasta 40 aeronaves.** Cada misión cuenta con su «briefing» para que conozcas tus objetivos en todo momento.

Los aviones cuentan con un nivel de detalle nada desdeñable, aunque el resto no está a la altura.



Los modos de control arcade y simulación ofrecen variedad para todos los gustos.

PSP

GÉNERO **SIMULADOR DE COMBATE**
COMPAÑÍA **505 GAMES**
PROGRAMADOR **TAITO**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
JUGADORES **1**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS-**
GRABAR PARTIDA **224 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95€**
www.505gamestreet.com
12+

ACES OF WAR

△ Ases ○ del aire ✕ con sabor □ añejo

CONTINUANDO con su política de hacer llegar juegos poco conocidos a nuestras tierras, los desarrolladores de **505 Games** nos sorprenden esta vez con un título que pretende recrear muchas de las batallas más conocidas durante la Segunda Guerra Mundial. *Aces Of War* nos presenta veinte misiones repartidas entre cinco capítulos a lo largo de escenarios como Pearl Harbour o el Mar del Coral, por citar algunos. Aunque el juego trata de recrear hechos históricos, se encuentra en perfecto inglés, por lo que deberás dominar el idioma si quieres seguir el hilo argumental.

Para abrirte paso entre las filas enemigas, contarás con un total de 40 aeronaves de la época. *Spitfire* y *Messerschmitt*, entre otros, estarán disponibles para hacer las delicias de los amantes del género. Aunque, por supuesto, tendrás que ganártelos a golpe de «misión completa» y talonario. En cuanto al apartado técnico, los aviones están hechos con detalle, pero por desgracia, el resto de los gráficos no están a la altura, presentando unos escenarios poco trabajados. Los efectos de sonido cojean de la misma forma. Y, precisamente, es en esto dónde más se nota que el juego ya tiene un tiempo... Por otro lado, es una pena que un título de este tipo no disponga de modo multijugador.

Una correcta mezcla entre simulación y acción pero un apartado gráfico mejorable

la alternativa

ACE COMBAT X. Cazas modernos, misiones ficticias y un sabor totalmente arcade, adornado por un excelente apartado técnico en todos los aspectos.

evaluación

Un título que recrea muchas de las batallas de la Segunda Guerra Mundial y, por una vez, desde el bando japonés. Apto para todo tipo de jugadores gracias a sus múltiples opciones, aunque se echa en falta un modo multijugador.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
6,5	7,0	7,5	6,0	-	6,5
Aeronaves muy detalladas... El resto de gráficos dejan mucho que desear.		Jugabilidad para todos los gustos gracias a los dos tipos de control.		Se trata de un título concebido para un único jugador.	

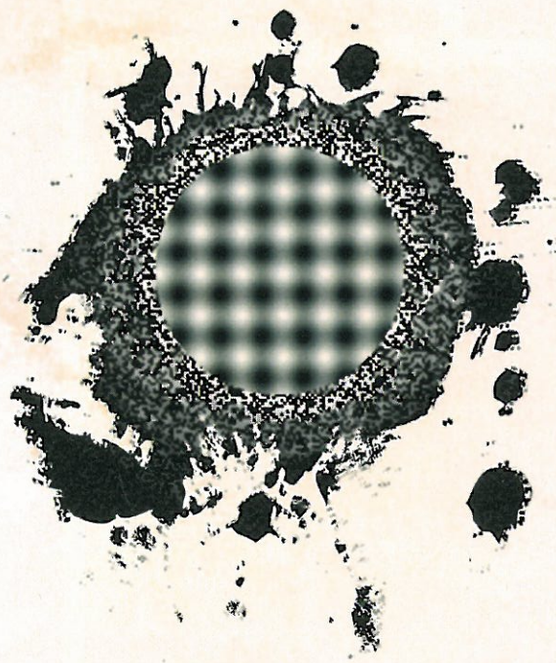
¿QUIERES CONVERTIRTE EN UN GUERRERO?

NICK

WWW.NICK.ES

UN GUERRERO DE VERDAD NUNCA SE MAREA

COMPRUEBA EN ESTE DIBUJO TU RESISTENCIA



EN JUNIO DE LUNES A VIERNES

AVATAR 除去神通 LA LEYENDA DE AANG

A LAS 19.50H Y LOS FINES DE SEMANA A LAS 11.45H

NUEVO

ESTRENO EL 4 DE JUNIO

DE LUNES A VIERNES A LAS 18.55H Y 13.55H

RANTARÓ EL NINJA BOY

EL RESTO DE SECRETOS PARA SER UN VERDADERO EXPERTO EN ARTES MARCIALES LOS ENCONTRARÁS EN "AVATAR: LA LEYENDA DE AANG" Y EN LA NUEVA SERIE: "RANTARÓ, EL NINJA BOY".

NICK ESTÁ DISPONIBLE EN SATÉLITE, CABLE Y ADSL.

ADÉNTRATE EN EL MUNDO ORIENTAL EN WWW.NICK.ES Y ENTÉRATE DE TODO SOBRE NICK EN WAP.NICK.ES

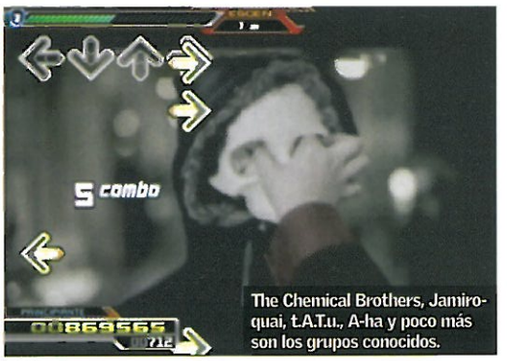
2007 VIACOM INTERNATIONAL INC. ALL RIGHTS RESERVED. 2007 NICKELODEON INTERNATIONAL INC. ALL RIGHTS RESERVED.

POR **ANNA**

Modos de Juego. Un total de cuatro modos son los que completan este apartado. Va desde Sesión de Ejercicios, Entrenamiento, Juego Rápido y Survival para quemar calorías.

Karaoke. En los videoclips, la letra de la canción aparece en pantalla para que la canturrees.

Una solución cuestionable. En las canciones donde no han conseguido la licencia para incluir el videoclip original, aparece un personaje bailoteando. Los gráficos son mejores que los del Dance Factory, pero tenían que haber luchado más por esas licencias.



The Chemical Brothers, Jamiroquai, t.A.T.u., A-ha y poco más son los grupos conocidos.

PS2

GÉNERO **BAILE**
COMPAÑÍA **KONAMI**
PROGRAMADOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **168 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95 €**
www.konami-europe.com/gs
3+

DANCING STAGE SUPERNOVA

△ Baila ○ si no tienes ✕ otra cosa □ que hacer

TRAS unos cuantos años de sequía de juegos de baile para uso doméstico llegan, aunque con cuentagotas, varios títulos. Hace unos meses, *Dance Factory*, y ahora ***Dancing Stage SuperNova***. Quizá este pequeño aterrizaje se deba a la motivación por parte de ciertas distribuidoras al ver la película de Santiago Segura sobre el mundo de las recreativas de baile (*La Máquina de Bailar*, 2006). O no, pero el caso es que hacía tiempo que no sacábamos del armario nuestra alfombra de baile; sí, aquella que tiene dibujadas cuatro flechas de dirección para que las pises según te vayan indicando en pantalla.

El juego de **Konami**, en cuestión, no está mal para quitarnos el gusanillo de Fred Astaire; pero es algo limitado teniendo en cuenta el de *Codemasters*, el cual te permitía crear rutinas de baile con tu propia música (introduciendo tus CD en la consola). ***DS SuperNova*** incluye vídeos musicales originales en determinadas canciones (en otras aparece un personaje entregándose en la pista), pero no todas son conocidas en nuestro país. Son en total un 21 canciones que abarcan distintos estilos (*pop, rap, rock...*) y podrás usar la cámara *EyeToy* para ser tú el protagonista.

la alternativa

DANCE FACTORY. Quizá este sea el mejor juego de baile del momento al permitir utilizar tu propia música.

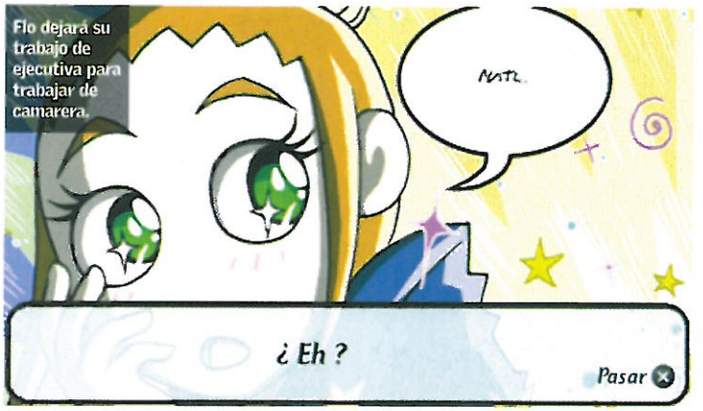
evaluación

El hecho de incluir videoclips originales y la posibilidad de utilizar la cámara EyeToy es todo un acierto, pero no suficiente. Las 21 canciones que ofrece no son todas conocidas en nuestro país, por lo que al final te ves bailando las tres de siempre: t.A.T.u, A-ha, The Chemical Brothers y poco más.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
8,0	7,2	8,2	7,5	7,7

Es de agradecer que hayan incluido algunos videoclips originales.

21 canciones no son muchas, además la gran mayoría no son conocidas.



I love Linóleo. Supera un nivel tras otro y podrás decorar cada restaurante a tu antojo.

Mejoras. No todo es estética. Algunas mejoras facilitarán tu trabajo: más mesas, música ambiental o una cafetera para agasajar a la clientela.

PSP

GÉNERO **ARCADE**
COMPAÑÍA **EIDOS INTERACTIVE**
PROGRAMADOR **CLIMAX STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-**
GRABAR PARTIDA **224 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
PVP. RECOMENDADO **29,95€**
www.eidos.co.uk
+3

DINER DASH

Servir mesas profesión de alto riesgo

LOS JUEGOS de Internet construidos sobre *Flash* han pasado de ser una curiosidad a convertirse en todo un negocio. Son sencillos y terriblemente adictivos. Dos características que no han pasado desapercibidas para los productores de juegos para consolas. Si hace unos años ya tuvimos oportunidad de disfrutar en PS2 con una versión mejorada de *Alien Hominid*, ahora llega a PSP otro clásico *Flash*: ***Diner Dash***.

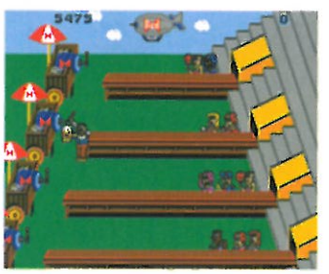
Las desventuras de esta propietaria/camarera de restaurante están claramente inspiradas en *Tapper*. Si en aquella mítica *coin-op* debías despachar cervezas, en ***Diner Dash*** tendrás que encargarte de acomodar a los clientes en las mesas, tomar nota, llevar la comida y hacerlo a toda velocidad para mantener el flujo de clientela. Todo ello en un ambiente de trabajo de creciente histeria.

Divertido, aunque demasiado repetitivo y sencillote en comparación a otros juegos para PSP, ***Diner Dash*** tiene todos los ingredientes para cautivar a los usuarios más «casual» aunque, a diferencia del original de *Flash*, en PSP no existe la posibilidad de mover a la camarera mediante un cliqueo de ratón. Lo harás utilizando la cruceta de la consola, combinándolo con el botón R para acceder a determinados objetos (la fregona, la trona para niños...). El resultado es que al final acabarás aporreando la consola como si estuvieras jugando al *Track & Field* mientras crece la vena de tu frente.

la alternativa

PUZZLE QUEST. Otro juego (muy superior) inspirado, aunque levemente, en un clásico Flash: Bejeweled.

ANTECEDENTES. Diner Dash es la adaptación a PSP de un conocido juego de Flash para PC y Macintosh. A su vez, éste se inspiraba, sin ningún sonrojo, en aquel clásico recreativo de 1983 llamado Tapper. Si en la coin-op de Midway se servían cervezas, en Diner Dash despacharás pizzas y hamburguesas.



evaluación

Diner Dash cuesta menos de 30 €, pero debería haber sido aún más barato, teniendo en cuenta su extrema sencillez y su origen (un juego de Flash para PC/Mac). O eso, o haberlo incluido junto a otros juegos Flash en un recopilatorio.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
6,8	6,7	7,5	7,0	6,9	7,0
Muy parecidos a los del juego original de Flash. PSP es capaz de mucho más.		Mecánica sencilla, pero frenética y adictiva, al estilo de los viejos arcades.	Te esperan cientos de mesas que servir en cuatro restaurantes.		

El programa incluye 40 partidos históricos desde la década de los 50. Sin embargo, los jugadores son siempre los actuales.

Triple corona. Este modo, exportable e importable a PS2, implica una serie de retos a modo de Historia en los que el jugador hace las funciones de manager.

MODOS EXCLUSIVOS PSP.

Malabarismos. El objetivo es lograr que el balón no toque el suelo mediante un sistema similar al de los programas musicales.

La Pared. Se trata de poner a prueba la puntería con una pared en la que cada tipo de bloque tiene un efecto diferente.

Cuestionario. Es un modo ideal para poner a prueba tus conocimientos de fútbol europeo en una sucesión de preguntas tipo Trivial.

PSP

GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **EA SPORTS**
PROGRAMADOR **EA SPORTS**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **600 KB**
COMPATIBILIDAD PS2-PS3 **SÍ-NO**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95 €**
www.es.ea.com

3+

UEFA CHAMPIONS LEAGUE TEMPORADA 2006-2007

La Champions de bolsillo

LLEGA AL mercado *UEFA Champions League* para **PSP** y **PS2** de forma simultánea. Con esta adaptación de *FIFA 07* a la Liga Europea de Campeones se busca aprovechar el tirón de la competición. Al igual que ocurre en la versión para 128 *bits*, las diferencias en el control y en la animación con respecto a *FIFA 07* son casi inapreciables, limitándose a la posibilidad de ejecutar las faltas y saques de banda de forma rápida.

Por tanto, los alicientes se encuentran en el ambiente que rodea la Liga de Campeones y en las competiciones. En el primer aspecto hay que destacar las cortinillas televisivas y los comentarios, que en esta ocasión corren a cargo de Pepe Domingo Castaño y Javier Lalaguna. Por lo que respecta a las opciones, mencionar el modo Historia en el que hay que conseguir la triple corona (Liga, Copa y Liga de Campeones) superando multitud de pruebas que van desde encontrar gangas en el mercado de fichajes hasta remontar partidos en un tiempo limitado. Hay que destacar que esta modalidad puede exportarse a **PS2** al igual que ocurría con algunos de los incluidos en *FIFA 07*. Los escenarios basados en partidos históricos y una serie de minijuegos exclusivos para **PSP** completan las opciones. Si ya dispones de *FIFA 07* el programa no te ofrece demasiado, en caso contrario es un título a tener en cuenta.

la alternativa

FIFA 07. Técnicamente las dos versiones son similares. Sólo cambian los modos de juego.

evaluación

El ambiente y los diferentes modos de juego centrados en la Liga de Campeones, son las únicas novedades con respecto a FIFA 07. Además, llega al mercado en un momento en el que la Champions está casi terminada.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,8	9,2	8,8	8,1	8,2	8,4

Destacan los comentarios de Pepe Domingo Castaño y Javier Lalaguna.

Escasez de novedades en este apartado con respecto a FIFA 07.

MACROCONCIERTO

14 DE JUNIO

LAS VENTAS

APERTURA DE PUERTAS A LAS 18,00

MTV MUSIC TELEVISION DAY 07

MELENDI
EL SUEÑO DE MORFEO
NATASHA BEDINGFIELD
MIKEL ERENTXUN
LA QUINTA ESTACIÓN
NENA DAConte
TOKIO HOTEL

WWW.MTV.ES

WAP.MTV.ES

18€ +GASTOS

ORGANIZAN:

Canal de Isabel II

COMPRANDO TU ENTRADA COLABORAS CON:

unicef

PUNTOS DE VENTA:

902-15-00-25

PATROCINAN:

got2b attitude for hair

CAJA MADRID

SKODA AUTO

vodafone

COLABORAN:

EUROPA FM

adn

EL MUNDO

EM

TEST

Cada prueba superada te reportará nuevos vehículos y más armamento.

Armas. Las hay para todos los gustos, además podrás adquirir algunos poderes nuevos a lo largo de la prueba recolectando distintos ítems.

Destrucción. Todo o casi todo lo que aparezca en pantalla es susceptible de ser destruido, un hecho que terminará por volverse en tu contra.

Los enemigos son bastante durillos y será rara la partida en la que no te destruyan al menos una vez.

Llegará el momento que no sabrás si dedicarte a conducir o seguir apretando el gatillo

PSP

GÉNERO **ARCADE DE CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **SEGA**
PROGRAMADOR **COLLISION STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
JUGADORES **1x12**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **480 KB**
CONECTIVIDAD **PS2-PS3 NO**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95€**
www.sega-europe.com/es

FULL AUTO 2 BATTLELINES

△ Arcade ○ velocidad ✕ tiros □ retos

HABÍA CIERTA curiosidad por ver cómo sería la conversión de este juego de **PS3** a **PSP** y la verdad es que, aunque han salido de manera relativamente honrosa de tan difícil trance, el resultado está lejos de ser apasionante. Si en **PS3** el juego tenía un pase por su espectacularidad y por ser entretenido, aquí se ha perdido mucho de ambas cuestiones. Aunque sea atractivo gráficamente tanto en el diseño de los coches como en los recorridos, todo termina por ser muy acelerado y confuso. Llega un momento que no se sabe ni a qué disparas y nunca tienes claro por dónde discurre la carrera. Todo un caos. Tanto es así, que en ocasiones tendrás la sensación de no haber hecho nada bien... pero al final de la carrera te notificarán que has cumplido con todos y cada uno de los objetivos. También puede ocurrir exactamente lo contrario, que pienses que has triunfado y realmente eres el horror.

No hay muchos momentos para la celebración. Jugar, juegas, pero nunca terminas de saber bien a qué. Además, cambiar de coche o de armamento no supone una mejoría evidente.

En definitiva, este *Full Auto 2 Battlelines* nos ha dejado una tristísima sensación general... y esa es una pésima noticia si encima te ocurre en el género duro y con más competencia en **PlayStation Portable**.

la alternativa

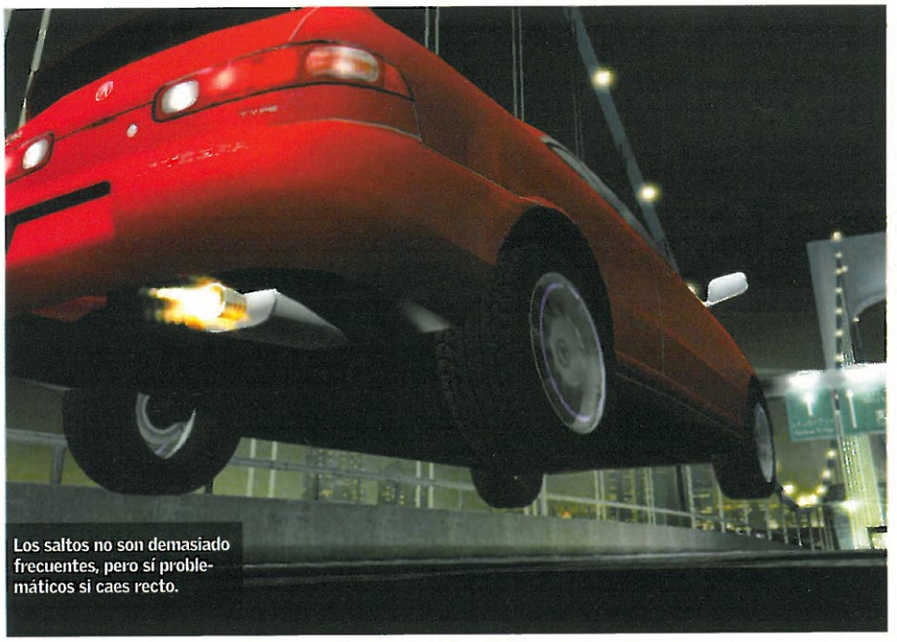
ASPHALT 2 URBAN GT. Aunque en éste no hay disparos, su jugabilidad es la de un arcade y la velocidad es extrema.

evaluación

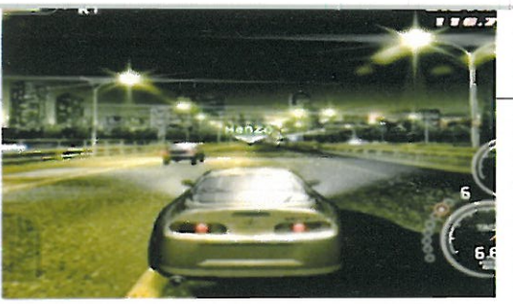
Si la entrega para PS3, pese a su derroche gráfico, ya era arriesgada para captar la atención de los usuarios, ésta para la portátil de Sony lo tiene aún más difícil. En un género con una gran competencia en PSP hay que ofrecer mucho más.

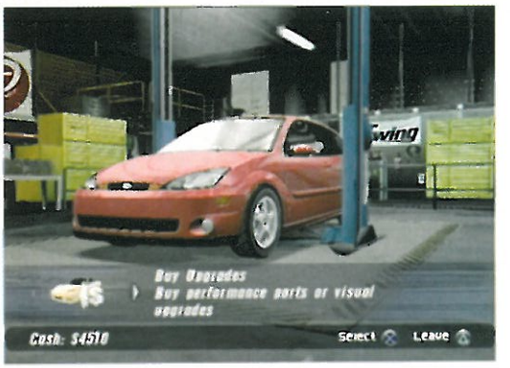
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
7,0	7,7	7,0	7,2	6,5	6,9
Bastantes destrozos, velocidad extrema... pero la sensación más típica es el caos.		Siempre llegarás a la meta... pero casi nunca sabrás cómo lo has hecho.		Invitar a un amigo a jugar a esto es como llamarle para una mudanza.	

POR **DE LÚCAR**

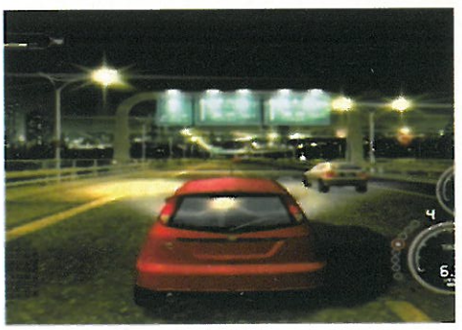


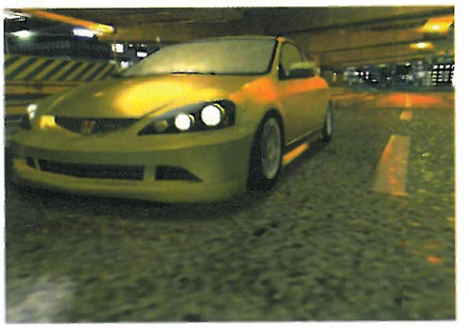
Los saltos no son demasiado frecuentes, pero sí problemáticos si caes recto.





Taller y Tuning. Los rivales suelen llevar auténticas máquinas voladoras y sólo una buena preparación del coche te salvará del ridículo. Lo mejor es apostar por la potencia antes que por la estética.





PS2

GÉNERO **CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **NAMCO BANDAI**
PROGRAMADOR **EUTECHNYX**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **SÍ**
MEMORY CARD **667 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
www.es.ea.com

3+

THE FAST & THE FURIOUS

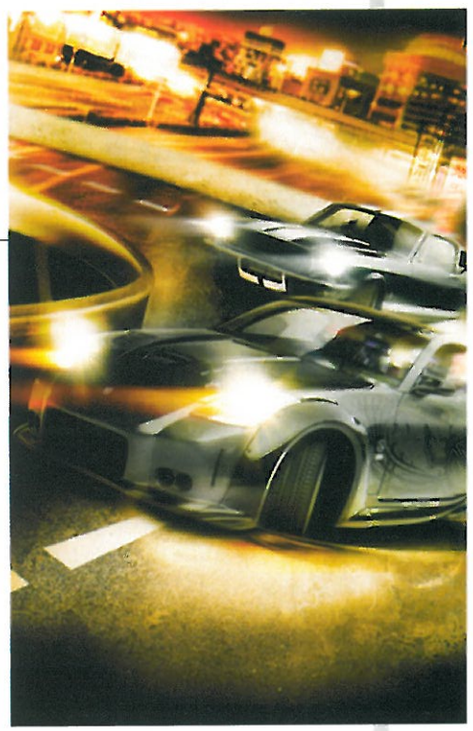
△ Una ○ salida ✕ en □ falso

TODOS sabemos lo tentador que resulta para una compañía de videojuegos la posibilidad de explotar un juego inspirado en una película taquillera. Pocas se resisten y no hay duda que hasta las más grandes se matarían por hacerse con una licencia como *Fast & Furious*... pero hay que hacerlo con cierto criterio y ofrecer un producto interesante. No es el caso que nos ocupa. ***The Fast And The Furious: Tokyo Drift*** es un juego antiguo en su concepción, mareante en la puesta en escena y, lo peor, poco divertido. Si llega a salir cuando el *boom* inicial de la película (y por supuesto sólo nos referimos a la primera parte), seguiría siendo igual de tosco y confuso... pero al menos sería un título más de los que se veían hace unos años atrás. Hoy en día no tiene ni sitio ni opciones de tentar a los fanáticos de la saga cinematográfica ni a los más locos amantes del *Tuning*.

Abundantes cargas, estética en desuso, una idea muy explotada desde hace años por varios títulos nipones y, sobre todo, un estilo de juego que pretende ser *arcade* pero que no resulta ni divertido ni emocionante. Para tan corto viaje, en **Electronic Arts** se podían haber ahorrado tanto equipaje.

la alternativa

NEED FOR SPEED CARBONO. Es lo que querría ser este juego de mayor si pudiera crecer. Velocidad y emoción.



evaluación

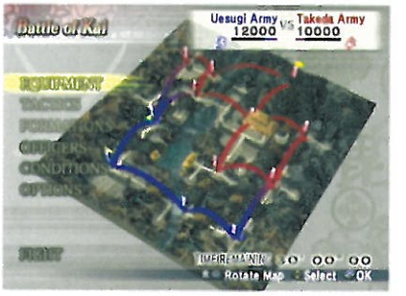
Hacía tiempo que no veíamos un juego de coches con tan escasas posibilidades de conquistar a los usuarios. Quizá le habría ayudado algo si hubiera salido cuando aún tenía algún eco la película; pero a día de hoy, y con su oferta, mucho nos tememos que tiene pocas oportunidades.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
6,6	7,0	6,5	6,6	6,7

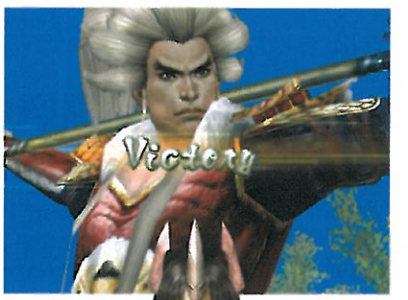
A pesar del intento, es repetitivo, su control es poco fiable, sin argumento...

Cooperar o combatir contra los amigos, lo mejor que tiene este título.

El apartado gráfico sigue apostando por recrear batallas con decenas de personajes en pantalla al mismo tiempo.



Mueve ficha. Para hacerte con la victoria tendrás que demostrar tus excelentes dotes estratega antes del combate. Sin duda, la pieza clave de Empires.



PS2

GÉNERO **ESTRATEGIA/ ACCIÓN**
COMPAÑÍA **KOEI**
PROGRAMADOR **OMEGA FORCE**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **SÍ**
MEMORY CARD **678 KB**
PVP RECOMENDADO **39,95 €**
www.virginplay.es
12+

SAMURAI WARRIORS 2 EMPIRES

△ Acción ○ estrategia ⊗ Musou □ hastío feudal

LA INTENCIÓN de la compañía nipona **Koei** en su afán por integrar la filosofía de juego de su infatigable franquicia *Dynasty Warriors* (*Shin Sangoku Musou* en Japón) en Occidente parece no alcanzar límites. Tras numerosas entregas del título que vió nacer **PlayStation 2** hace ya siete años, su *spin-off* más táctico evoluciona con esta secuela de ***Samurai Warriors Empires***. Mientras que en Japón cada uno de estos lanzamientos goza de un gran cariño y aceptación reflejados en la lista de ventas, Occidente se niega, y con razón, a hacer un especial hueco en su particular escaparate lúdico a esta continua oferta de lección de historia japonesa mezclada con altas dosis de acción invariable (nuestros movimientos se reducen a dar golpes sin ton ni son) y complicadas dotes estrategas. En esta ocasión dispondrás de un mayor número de opciones a la hora de dirigir a tus tropas (hasta un total de 90 cartas políticas), seis diferentes regiones a conquistar y un modo Cooperativo para hasta dos jugadores que, en el caso de que encuentres a alguien interesado en compartir la experiencia, podrás emplear para dar mayor vida a un juego de por sí confinado al fondo del armario si no te consideras un auténtico fanático de lo acontecido en el Japón más épico. Queremos algo nuevo, señores de **Koei**. Tomen nota.

la alternativa

KESSEN III. Si quieres estrategia feudal de la buena, prueba con éste.

evaluación

Koei suma y sigue, aunque pensamos que no para bien. La secuela de este spin-off de Dynasty Warriors nos presenta más de lo mismo en un envoltorio demasiado conocido por todos. Una vez más, recomendado para los más fieles fanáticos de la cultura japonesa.

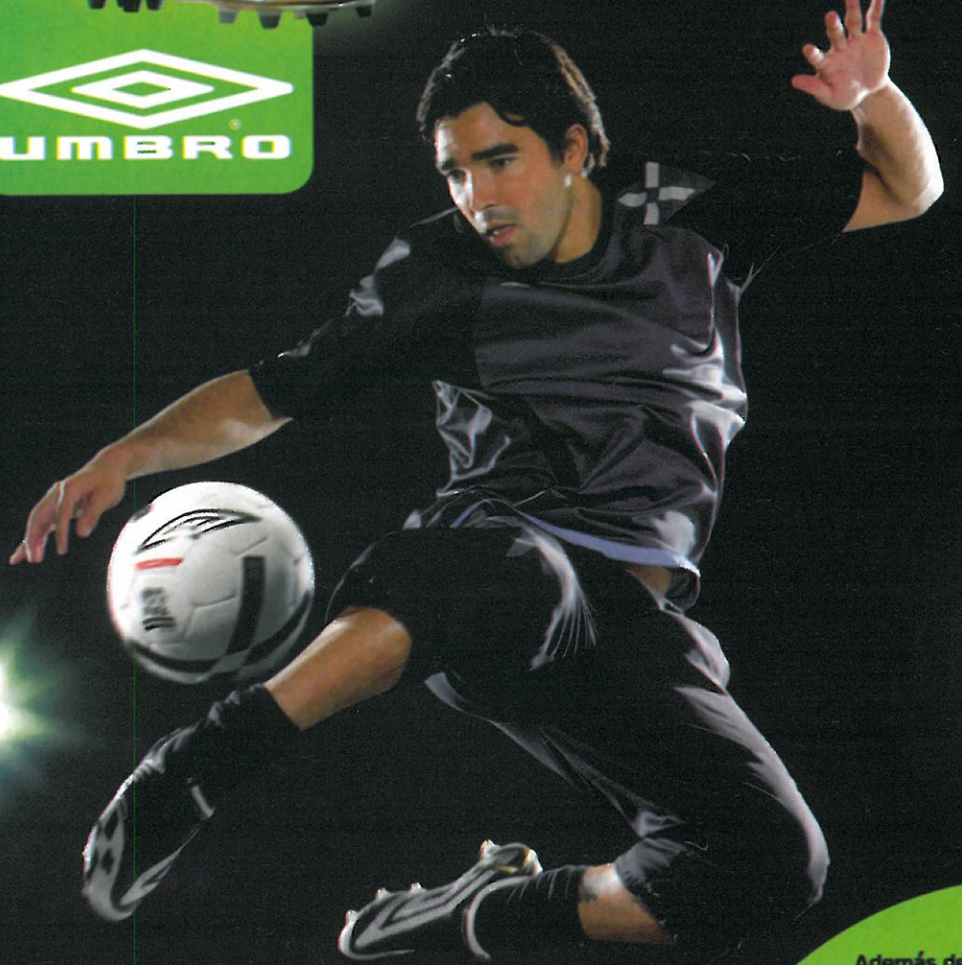
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
6,2	7,2	6,2	7,3	6,5
La fórmula de siempre: decenas de personajes en escenarios vacíos.		Para amantes incondicionales de la historia japonesa. Más que repetitivo.		

CONCURSO

¡¡REGALAMOS!!

8 pares de botas firmadas por Deco

UMBRO



Además de Deco, ¿qué otro jugador esponsorizado por UMBRO ha ganado una Champions League?

A) John Terry
B) Luis García
C) Michael Owen

CÓMO PARTICIPAR

POR SMS AL 5575

Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra umbrops espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al **5575** el siguiente mensaje: umbrops A

umbrofutbol.com

PlayStation. Revista Oficial - España

FOOTBALL BY UMBRO

Promoción Válida hasta el 14 de junio

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14 de junio de 2007.

PS3 PS2 PSP

VERSIÓN BETA

Próximamente en tu consola

NINJA GAIDEN SIGMA

PS3

EL MEJOR JUEGO DE ACCIÓN LLEGA A PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

DOC
Uno de los grandes de la generación 128 bits, con mejores gráficos y novedades jugables. Sólo apto para maestros del pad.

A LA VENTA EN JUNIO

Un simple cambio de generación no era suficiente para hacer que la aventura de Ryu Hayabusa y, a la vez, uno de los mejores títulos de acción de la historia, quedara en el olvido. **Tecmo** brindará la oportunidad a los *fans* de las consolas de **Sony** de disfrutar en **PlayStation 3** con ***Ninja Gaiden Sigma***. Si ya has jugado con *Ninja Gaiden* y su versión mejorada *Black* (aparecidos en Xbox) te diremos que ***Sigma*** significa un paso más hacia la perfección visual y jugable, cuyo desarrollo ha sido mejorado con la inclusión de una buena cantidad de cambios y novedades.

Pero si aún no conoces el juego, te desvelamos todo lo que encontrarás en él.

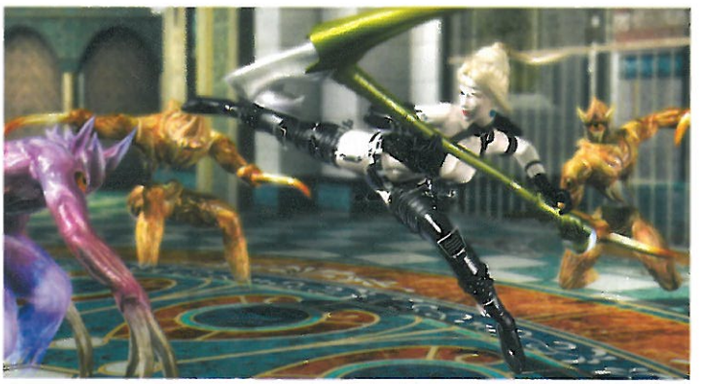
Acción, aventura y dificultad

Ninja Gaiden guarda cierto parecido con *Devil May Cry* (al que podríamos denominar el precursor del subgénero): pequeñas dosis de exploración y plataformas, sencillos *puzzles* y batallas en las que se dan cita las más avanzadas técnicas de lucha heredadas de títulos como *Dead Or Alive*. Por eso, ***Ninja Gaiden Sigma*** no es una simple aventura; requiere un nivel de habilidad muy alto por parte del jugador y su dificultad no es como la de la mayoría de las producciones a las que estamos acostumbrados últimamente. Durante la primera hora del juego será esencial aprender prácticamente todas las habilidades de Ryu Hayabusa, así como utilizar la imaginación para descubrir la mejor forma de acabar con un determinado grupo de enemigos y adivinar, por ejemplo, la rutina a seguir para acabar con un jefe en concreto, entre muchos otros aspectos. ***Ninja Gaiden Sigma*** es, como ya sabrán los usuarios de Xbox, endiabladamente complejo, en la línea de aquellos juegos para consolas de 16 *bits* que te obligaban a repetir algunas zonas una docena de veces, pero cuyo nivel de adicción y libertad de

COMPAÑÍA **TECMO** | DESARROLLADOR **TEAM NINJA** | DISTRIBUIDOR **PROEIN** | GÉNERO **AVENTURA/ACCIÓN** | JUGADORES 1 | www.ninjagaiden.jp

¿Aventura o beat'em-up? Los combates de Ninja Gaiden son de una dificultad y una complejidad comparable a la de los duelos en juegos de lucha como Dead Or Alive o Virtua Fighter.

Ryu podrá utilizar todo tipo de armas conseguidas a lo largo de la aventura.



Los gráficos han sido rediseñados teniendo en cuenta la potencia de PS3.

Sigma es mucho más que un remake del Ninja Gaiden original

acción en las batallas te hará enfrentarte una y otra vez al mismo *boss* hasta vencerle, aprendiendo y avanzando un poco más con cada una de las vidas perdidas.

Esa es la clave de ***Ninja Gaiden Sigma***; su dificultad es altísima, pero intento tras intento comprobarás que nada es imposible, pues cada vida perdida te hará avanzar un poco más hasta superar los niveles. Eso sí, si no eres un gran fan de la lucha, ***Ninja Gaiden Sigma*** te va a hacer sufrir... y mucho; tanto que puede hacerte desistir en tu empeño y odiar el juego de **Tecmo** por siempre (en nuestra redacción ha ocurrido, pero esa es otra historia). Pero eso sí, el esfuerzo, en este *Ninja Gaiden*, tiene su recompensa...

Remake con novedades

Si bien es cierto que ***Sigma*** no es un título completamente nuevo, añade elementos y novedades que sorprenderán y harán disfrutar incluso a los que completaron la versión original. La novedad más importante, como era de esperar, es su nuevo motor gráfico. La potencia de **PlayStation 3** pone en pantalla unas detalladas texturas y unos efectos gráficos que hacen de ***Sigma*** un *Ninja Gaiden* completamente nuevo. El *hardware* de *PS3* no sólo ha propiciado una mejora estética, también ha permitido hacer jugables esce-

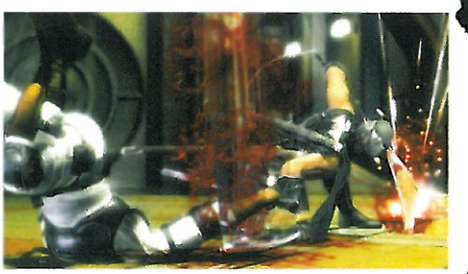
« Ryu Hayabusa. El famoso Ninja de Tecmo ha protagonizado más de una docena de títulos para diferentes consolas y recreativas.

Ryu Hayabusa tendrá nuevas habilidades en Ninja Gaiden Sigma.

Más que un simple remake.

En Ninja Gaiden Sigma, Tecmo ha incluido tres nuevos niveles en los que manejarás directamente a Rachel, nuevas armas y técnicas para Ryu Hayabusa, funcionalidad para los sensores de movimiento del Sixaxis e inéditas zonas jugables que en el Ninja Gaiden original aparecían únicamente como vídeos.

Técnicas. Las habilidades de Hayabusa en Ninja Gaiden Sigma pueden compararse a las que tiene en las últimas entregas de Dead Or Alive: dos tipos de ataques diferentes (y combinables), reversals, posibilidad de rodar por el suelo, magias, ataques potenciados...



nas que en el *Ninja Gaiden* original eran simples vídeos, como la batalla entre Ryu y Doku entre las ruinas del poblado del clan Hayabusa, al final del segundo nivel. Otra de las novedades es la inclusión de un nuevo personaje jugable en tres de los 19 niveles del juego: Rachel, una voluptuosa fémina armada con una especie de martillo-guadaña y un garfio con una cadena que podrá combinar en sus ataques. Su aparición en el *Ninja Gaiden* original permitía a Ryu utilizar una nueva arma, pero se no pudo manejar hasta esta nueva versión. Además, armas nuevas tampoco faltarán en ***Sigma***, ya que Ryu conseguirá, durante los primeros compases del juego, una doble *katana* que hará las delicias de los amantes del *combo*.

Tecmo también ha pensado en las posibilidades del *Sixaxis* añadiendo funcionalidad a sus sensores de movimiento. Al ejecutar un poder *Ninpo* podrás agitar el mando arriba y abajo con el fin de aumentar su potencia y restar más energía. Aparecido en el apogeo de los 128 *bits*, el género de la acción 3D al estilo *Ninja Gaiden* está a punto de vivir una segunda juventud de mano de **Capcom** con su *Devil May Cry 4* y de **Tecmo** con esta versión remozada del título protagonizado por Ryu Hayabusa. ¿La diferencia entre ambos? Mientras *Ninja Gaiden* plantea un argumento retro-futurista y una dificultad extrema, la nueva entrega de *Devil May Cry* sigue la estela de sus anteriores ediciones de planteamiento terrorífico-gótico. A nosotros, por ahora, nos es imposible

La dificultad de Ninja Gaiden Sigma te obligará a repetir ciertas zonas hasta hacerte mejor jugador

claves

1 Rachel, que ya aparecía en el Ninja Gaiden original, será jugable en Sigma a lo largo de tres niveles.

2 Los sensores de movimiento del Sixaxis servirán para aumentar la potencia de los ataques Ninpo. Activa una magia Ninpo y agita el mando rápidamente mientras Ryu prepara su ataque.

TODA LA INFORMACIÓN PARA **PS3, PS2** Y **PSP**
GUÍAS COMPLETAS DE LOS MEJORES JUEGOS

PlayStation®
Revista Oficial - España

¡SUSCRÍBETE AHORA POR MENOS DE 27 €!

1 AÑO
12 NÚMEROS

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A PLAYSTATION - REVISTA OFICIAL Por un año al precio de 26,55 €. Incluye descuento del 25%.
Precios para el extranjero (envío por avión): Europa: 81 €. Resto países: 99 €.

NOMBRE Y APELLIDOS

DIRECCIÓN

POBLACIÓN CÓDIGO POSTAL PROVINCIA

NIF TELÉFONO

FORMA DE PAGO:

☐ Adjunto talón nominativo a nombre de Ediciones Reunidas, S.A. O'Donnell, 12; 28009 Madrid.

☐ Giro postal Nº _____ a nombre de Ediciones Reunidas, S.A. c/O'Donnell, 12; 28009 Madrid.

☐ Domiciliación bancaria. Entidad: ☐☐☐☐ Sucursal: ☐☐☐☐ DC: ☐☐ Cuenta: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ Tarjeta ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ¿Fecha de caducidad de la tarjeta ☐☐/☐☐

Titular FIRMA DEL TITULAR (imprescindible)

ENVÍA ESTE CUPÓN A: **Ediciones Reunidas, S.A. PlayStation - Revista Oficial. Departamento de Suscripciones. O'Donnell, 12. 28009 Madrid.**
Tel: **902 104 694** (Horario: de 9 a 14) Fax: 91 586 33 52
e-mail: **suscripciones@grupozeta.es**

Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos y cancelarla o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique

VERSIÓN BETA

Podrás controlar a Dumbledore, además de otros personajes.

HARRY POTTER
Y LA ORDEN DEL FÉNIX

EL DESTINO DE HOGWARTS PRONTO ESTARÁ EN TUS MANOS

PRIMERA IMPRESIÓN

ANNA

Por fin la quinta entrega no se parece en nada a lo anterior. Ya era hora, jugabilidad, gráficos... ¡todo es nuevo!

26 DE JUNIO A LA VENTA

Después de las incesables entregas aparecidas para **PS2** (además de las conversiones cinematográficas correspondientes desde el año 2001, también ha habido alguna entrega -malcomprendida- dedicada exclusivamente al deporte rey de los magos, el *Quidditch*) por fin hay una edición que se aleja en estética y jugabilidad del resto. Gráficamente todo está más pulido, los escenarios son más auténticos y el diseño de personajes ha sido menos dulcificado haciendo que su estilo sea bastante menos infantil. **EA** nos ha confirmado que entre las versiones de **PS2** y **PS3** sólo habrá diferencias técnicas (como es lógico) pero que la aventura será la misma. Es decir, que los desarrolladores no han hecho lo mismo que los de *Piratas Del Caribe 3*, que para las versiones de **PS2** y **PSP** han utilizado las mismas herramientas de trabajo que en anteriores ediciones.

Vuelta a clase

Este es ya el quinto curso de Magia y, por lo que hemos podido jugar con la *beta* que **EA** nos ha cedido, el juego seguirá el hilo argumental de la película, incluyendo acontecimientos diseñados exclusivamente para la aventura. Así, ésta comienza cuando Harry y su primo Dudley se encuentran con unos *dementores*, momento que deberás utilizar para refrescar la memoria y lanzar un hechizo. Aquí es donde comienzan las novedades, ya que antes para utilizar la varita mágica tenías que pulsar el botón X (salvo magias especiales), ahora se ejecuta con el *stick* analógico izquierdo (moviéndolo hacia arriba y hacia abajo, o girándolo; ¿quizá el *Sixaxis* tenga en este aspecto alguna función?).

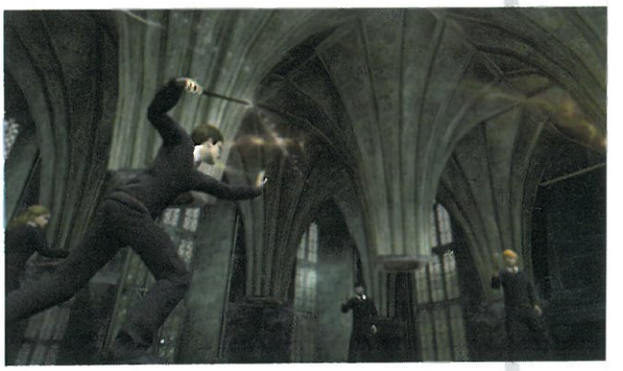
Después, vendrá el Tutorial y, como todos los buenos *Harry Potter*, mientras desvelas los sucesos que J.K. Rowling narró en su novela deberás acudir a clases de Herbología, Encantamientos, Transfiguración... El desarrollo esta vez no es lineal, ya que que podrás ir cumpliendo las misiones a tu antojo, en el orden que desees, así como dedicarte a explorar libremente *Hogwarts* y sus alrededores.

La historia posiblemente sea una de las más interesantes (a nivel de juego, de peli ya se verá), ya que tendrás que ayudar a Potter a reclutar alumnos y enseñarles a defenderse de las Artes Oscuras con el fin de crear «La Armada de Dumbledore».

COMPAÑÍA **EA GAMES** | DESARROLLADOR **EA GAMES** | DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS** | GÉNERO **ACCIÓN/AVENTURA** | JUGADORES 1 | www.es.ea.com

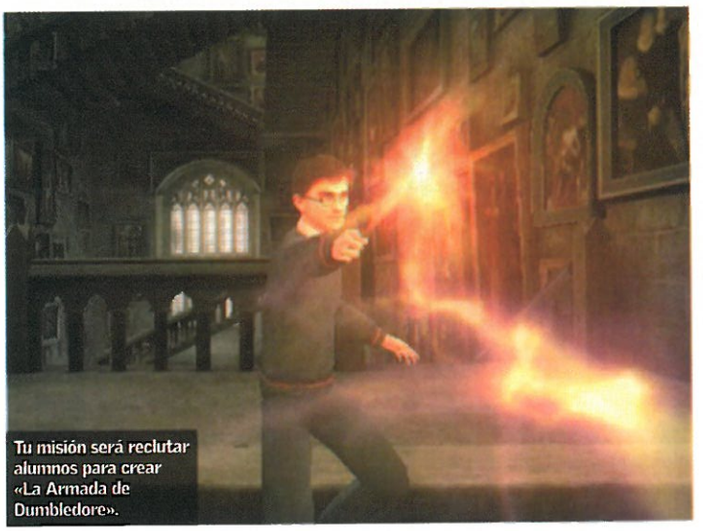
¡LA PELÍCULA!
Si quieres saber lo que opina el actor de Harry Potter, Daniel Radcliffe, ve a la pág. 152

Al avanzar en la aventura tus hechizos serán más poderosos.



Nueva varita mágica. Esta vez para lanzar los hechizos no sólo utilizarás los botones convencionales de X, Círculo, Cuadrado y Triángulo, sino que deberás usar el stick analógico izquierdo.

Juegos mágicos. según progreses en el juego irás desbloqueando estas pruebas: Naipes Explosivos, Gobstones...



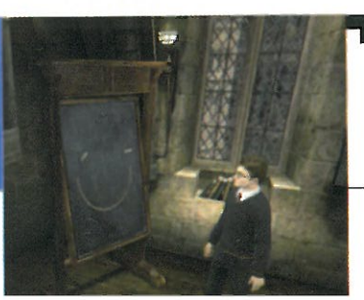
Tu misión será reclutar alumnos para crear «La Armada de Dumbledore».

La versión PSP.

Como es lógico, no podía faltar su adaptación a la portátil de Sony. El juego posee los mismos ingredientes que sus hermanas mayores (hechos y argumento), pero se han añadido minijuegos ideales para jugar en cualquier momento y lugar.

claves

1 Como en anteriores entregas, para ir aprendiendo nuevos hechizos, deberás acudir a clases de Herbología, Transfiguración, Pociones y Encantamientos.



2 Según nos ha asegurado Electronic Arts, cada una de las estancias de Hogwarts ha sido diseñada con los mismos planos utilizados en los largometrajes.

VERSIÓN BETA

Jackie Estacado, protagonista y narrador de la historia durante unas bien aprovechadas pantallas de carga.

PS3

THE DARKNESS

PASAN MUCHAS COSAS EN EE.UU. AL CUMPLIR LOS 21 AÑOS...

PRIMERA IMPRESIÓN

STAN BY

FPS con poderes sobrenaturales, tintes de novela negra, entorno abierto y mucho humor negro.

29 DE JUNIO A LA VENTA

A unos más que a otros, eso sí. No es que Jackie Estacado, hijo pródigo de la mafia neoyorquina y asesino a sueldo de élite, necesitara los beneficios de la mayoría de edad, pero seguro que no esperaba que La Oscuridad, una entidad arcana que posee a los miembros de su familia desde generaciones atrás, se manifestara el mismo día de su cumpleaños. Tampoco le viene mal. La Oscuridad aporta ciertos beneficios: protección enérgica contra el daño físico, unos apéndices demoníacos con habilidades especiales, y control sobre los Oscuros, pequeños esbirros reflejo de la propia personalidad de Jackie que éste puede invocar en ciertos lugares. Unas ventajas muy útiles teniendo en cuenta que, como regalo de aniversario, su tío Paulie, mandamás de la familia, ha puesto precio a su cabeza.

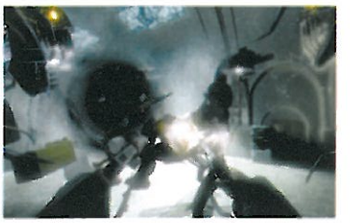
Sólo en la Oscuridad

La gran pesadilla de Jackie comienza en el asiento de atrás de un coche (en plena persecución policial, sin saber muy bien dónde se encuentra, y descubriendo hasta qué punto las cosas se han torcido) en una magnífica secuencia introductoria que ya por sí sola constata el buen hacer de Starbreeze (responsables, sabréis, de *Fuga De Butcher Bay*). El esmero puesto en todo el aspecto visual (inmenso el motor gráfico de ***The Darkness***, salvando pequeñas imperfecciones que estamos seguros se pulirán en la versión final), la ambientación (un Nueva York nocturno que casi puede olerse), y en la consecución de un pulso cinematográfico (incluyendo créditos mientras comienzas a deambular por el juego) más que adecuado a esta historia de género negro sobrenatural, definitivamente ha dado sus frutos

Entre recurrentes tiroteos con la mafia, la policía, los SWAT, el FBI, y otras sorpresas (no olvidemos que esto es un *shooter* en primera persona), Estacado irá descubriendo sus poderes oscuros (apéndices reptantes, otros que sirven para empalar enemigos), una de las claves más bienvenidas del juego, y su tortuosa relación con la Oscuridad. Aunque, más allá de la acción, ***The Darkness*** parece conseguir un tono, una atmósfera y una historia atípicas y, definitivamente, cautivadoras.

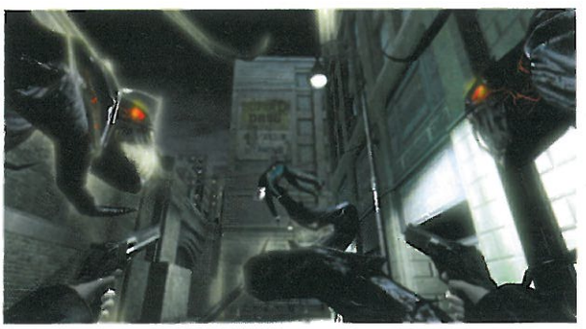
COMPAÑÍA **2K GAMES** | DESARROLLADOR **STARBREEZE STUDIOS** | DISTRIBUIDOR **TAKE 2** | GÉNERO **ACCIÓN 1ª PERSONA** | JUGADORES x8 | www.2kgames.com//thedarkness/

La secuencia inicial, magnífica, cumple varias funciones: introducción a la historia, a los movimientos y a la ciudad.

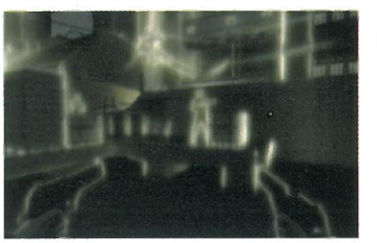


Más oscuro. Los poderes de Jackie van creciendo, hasta cotas estratosféricas.

MULTIJUGADOR. The Darkness ofrece un modo multijugador bastante enloquecido, en el que pueden participar hasta ocho jugadores con la posibilidad de transformarse en Oscuro a placer. Así pueden treparse paredes, dar saltos y zarpazos monumentales. Como contrapartida, en forma humana se dispone de un buen arsenal.



Las calles del NY de The Darkness no están abarrotadas y puede usarse el metro para desplazarse.

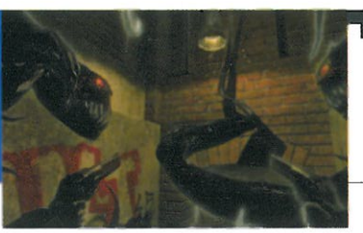


» Infravisión. Jackie, en su forma oscura, puede ver en la oscuridad. Es una ventaja que hay que usar.

Esbirros a mí. Sin duda, los Oscuros son el contrapunto cómico (parlotean sin parar, juegan con cadáveres). Pero, además, su IA los convierte en mucho más que un adorno, actuando por su cuenta.

claves

1 Jackie obtiene sus poderes de la oscuridad. En su forma oscura, la luz le debilita, así como a los Darklings. Esto significa que eliminar las fuentes de luz del escenario es más que una buena idea.



2 Los tiroteos son constantes. Durante el juego podrás obtener nuevas armas. Aunque Jackie cuenta con algunas más poderosas, y aliados efectivos. Aprender a combinar habilidades es básico.

Los juegos imprescindibles

top

PS2

SUGERENCIAS DEL

chef

EROTISMO PARA DUAL SHOCK 2

EL RETACO LIGÓN LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE
(VIVENDI GAMES)
Una aventura, divertida y tórrida, en la que el diminuto Larry recorre un campus universitario, con la protección de un «Hado Madrino».

DEPORTE EXTREMO
BMX XXX
(ACCLAIM)
La polémica acompañó a la extinta Acclaim con este simulador de BMX en el que tus acrobacias tenían como recompensa... vídeos de strippers.

SOLTER@S A LA CAZA
7 SINS
(MONTE CRISTO)
Jamás un juego de PS2 había llegado tan lejos. Explota al máximo tu capacidad de seducción y desmelénate con sus minijuegos.

1 =
GOD OF WAR II
EVALUACIÓN 9,6
Se ha hecho de rogar, pero por fin Kratos ha vuelto. Y lo hace en un juego que explota la PS2 al 110%. Sony C.E. **59,99€.** +18 años
JUGADO ☐

6 ↓
NEED FOR SPEED CARBONO
EVALUACIÓN 9,5
Los reyes del Tuning continúan haciendo de las suyas en PlayStation 2. EA Games. **59,95€.** +12 años
JUGADO ☐

2 =
FINAL FANTASY XII
EVALUACIÓN 9,7
El regreso de una saga con la misma magia que le ha caracterizado en cada una de sus entregas. Square Enix. **59,95€.** +16 años
JUGADO ☐

7 ↓
KINGDOM HEARTS II
EVALUACIÓN 9,4
El encanto de Square Enix se funde con los personajes de Disney en un RPG de dimensiones colosales. Square Enix. **59,95€.**
+12 años
JUGADO ☐

3 =
PRO EVOLUTION SOCCER 6
EVALUACIÓN 9,5
Desde su lanzamiento no ha parado de levantar pasiones. Konami. **59,95€.** +3 años
JUGADO ☐

8 ↓
FIFA 07
EVALUACIÓN 9,4
El más completo de toda la franquicia, con todos los clubes, jugadores y estadios oficiales. EA Sports. **44,90 €.** +3 años
JUGADO ☐

4 N
TOMB RAIDER ANNIVERSARY
EVALUACIÓN 9,3
Fastuoso remake del primer capítulo de la franquicia Tomb Raider, con gráficos mejorados. Eidos. **49,95€.** +16 años
JUGADO ☐

9 ↓
TEST DRIVE UNLIMITED
EVALUACIÓN 9,1
Sorprendente y muy completa es la última entrega de una saga clásica en el género de conducción. Atari. **49,99€.** +3 años
JUGADO ☐

5 ↓
OKAMI
EVALUACIÓN 9,3
Una aventura que tiene un equilibrio armonioso entre su innovador apartado técnico y la diversión. Capcom. **44,95€.** +12 años
JUGADO ☐

10 ↓
BURNOUT DOMINATOR
EVALUACIÓN 9,1
Sorprendente y muy completa es la última entrega de una saga clásica en el género de conducción. EA Games. **49,99€.** +3 años
JUGADO ☐

EL MEJOR DE...

aventura acción
GOD OF WAR II
SONY C.E.
59,95€. +18

conducción
NEED FOR SPEED CARBONO
EA GAMES
59,95€. +12

lucha
TEKKEN 5
SONY C.E./NAMCO
19,95€. +12

RPG
FINAL FANTASY XII
SQUARE ENIX
59,95€. +16

shooter
SOCOM III US N.S: COMB. ASSAULT
SONY C.E.
59,95€. +16

deportes
PES 6
KONAMI
59,95€. +3

party games
GUITAR HERO II
ACTIVISION
79,95/49,95€. +12

NUESTROS FAVORITOS

GOD OF WAR II
The Elf

GOD OF WAR II
Nemesis

SMT: DEVIL SUMMONER: R.K.V.S.T.S.A.
R. Dreamer

GOD OF WAR II
Doc

HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FÉNIX
Anna

GOD OF WAR II
John Tones

TOMB RAIDER ANNIVERSARY
Last Monkey

TIGER WOODS PGA TOUR 07
De Lúcar

los más vendidos

1. **WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2007** (THQ)
2. **FINAL FANTASY XII** (SQUARE ENIX)
3. **PES 6** (KONAMI)
4. **GOD OF WAR** (PLATINUM-SONY C.E.)
5. **GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES** (ROCKSTAR)
6. **TEKKEN 5** (PLATINUM-NAMCO)
7. **GRAN TURISMO 4** (PLATINUM-SONY C.E.)
8. **FORMULA ONE 06** (SONY C.E.)
9. **RESIDENT EVIL 4** (PLATINUM-CAPCOM)
10. **BLACK** (PLATINUM-EA GAMES)

GAME
DEL 1 AL 30 DE ABRIL

A QUÉ JUEGA...

EL SUEÑO DE MORFEO

PRO EVOLUTION SOCCER 6

Este trío canario-asturiano utiliza la PlayStation 2 para relajarse durante sus maratonianas giras por toda España. Sus dos componentes masculinos, Juan y David, son unos fanáticos de PES6, mientras que Raquel, la cantante, prefiere Buzz.

LOS TRES JUEGOS DE PS2 QUE DEJARON HUELLA EN DOC...

GOD OF WAR. El título que, por primera vez, demostró de lo que era capaz el hardware de PlayStation 2. SONY C.E. (PLATINUM) **19,95€.** +18 años

DEATH BY DEGREES. El único juego capaz de competir en complejidad y desarrollo con los dos primeros Resident Evil. NAMCO. **Descatalogado.** +16 años

EXTERMINATION. El genio Tokuro Fujiwara (creador de Ghosts'n'Goblins y Tombi!) provocó que jugase hasta el amanecer para poder completarlo. SONY C.E. **Descatalogado.** +12 años

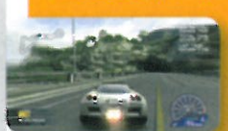
SUGERENCIAS DEL

chef

¿CÓMO TE GUSTA CONDUCIR?

REALISMO
GRAN TURISMO HD CONCEPT
(SONY C.E.)
Una maravilla gráfica y además es con diferencia el más barato de los arcades de conducción para PS3. Sólo disponible en PS Store.

AGRESIVIDAD
MOTORSTORM
(SONY C.E.)
Concebido para ser disfrutado On-line frente a otros usuarios de PS3, también te proporcionará un buena dosis de adrenalina en el caso de jugar en solitario.



PURO ARCADE
RIDGE RACER 7
(NAMCO)
La leyenda RR renace con esta primera entrega para PS3, que explota al máximo las principales cualidades de la saga: velocidad, diversión y derrapes imposibles.

1 N
THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION
EVALUACIÓN 9,4
Un RPG genial e imprescindible, que te garantizará meses y meses de exploración.
Ubi Soft. 69,99€. +16 años JUGADO ☐

2 ↓
RESISTANCE: FALL OF MAN
EVALUACIÓN 9,3
Un shooter de acción con un argumento de historia-ficción para cautivar seguidores.
Sony C.E. 59,99€. +18 años JUGADO ☐

3 ↓
VIRTUA FIGHTER 5
EVALUACIÓN 9,3
Desde su aparición en recreativa la evolución de la saga ha sido constante.
Sega. 69,95€. +16 años
JUGADO ☐

4 ↓
MOTORSTORM
EVALUACIÓN 9,1
Todo un espectáculo de gráficos soberbios, carreras vertiginosas y vehículos a prueba de barro. Sony C.E. 59,99€. +12 años
JUGADO ☐

5 ↓
VIRTUA TENNIS 3
EVALUACIÓN 9,0
Jugabilidad sin paliativos emulando a Nadal, Federer y los mejores tenistas del mundo. Sega. 69,95€. +3 años
JUGADO ☐

6 ↓
TC'S SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
EVALUACIÓN 8,5
Sam Fisher debuta en PS3 con su habitual despliegue de infiltración y detalle gráfico.
UbiSoft. 69,99€. +18 años JUGADO ☐

7 ↓
F1 CHAMPIONSHIP EDITION
EVALUACIÓN 8,8
Enésima encarnación de la franquicia de Sony, con pilotos y bólidos de la temporada 2006. Sony C.E. 59,99€. +3 años JUGADO ☐

8 ↓
NBA 2K7
EVALUACIÓN 9,1
2K Games se supera con uno de los mejores simuladores de básquet jamás vistos en consola. 2K Games. 69,95€. +3 años
JUGADO ☐

9 ↓
RIDGE RACER 7
EVALUACIÓN 8,5
No podía ser de otra forma: un Ridge Racer acompaña al lanzamiento de una nueva PlayStation. Para amantes de la conducción arcade. Namco. 69,95€. +3 años JUGADO ☐

10 ↓
NBA STREET HOMECOURT
EVALUACIÓN 8,8
El baloncesto callejero se convierte en un espectáculo, con mates imposibles y grandes dosis de chulería. EA Sports Big. 69,95€. +16 años
JUGADO ☐

EL MEJOR DE...

aventura acción
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
UBISOFT
69,95€. +18

conducción
MOTORSTORM
SONY C.E.
59,99€. +12

lucha
VIRTUA FIGHTER 5
SEGA
69,95€. +16

RPG
THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
UBISOFT
69,95€. +16

shooter
RESISTANCE: FALL OF MAN
SONY C.E.
59,99€. +18

deportes
VIRTUA TENNIS 3
SEGA
69,95€. +3

on-line
RIDGE RACER 7
SONY C.E.-NAMCO
59,99€. +3

NUESTROS FAVORITOS

RIDGE RACER 7
The Elf

FIGHT NIGHT ROUND 3
Nemesis

RESISTANCE FALL OF MAN
R. Dreamer

VIRTUA FIGHTER 5
Doc

EL PADRINO: DON CORLEONE
De Lúcar

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE
John Tones

MOTORSTORM
Last Monkey

VIRTUA TENNIS 3
Anna

los más vendidos

1. **RESISTANCE: FALL OF MAN** (SONY C.E.)
2. **MOTORSTORM** (SONY C.E.)
3. **THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION** (UBI SOFT)
4. **VIRTUA TENNIS 3** (SEGA)
5. **FORMULA ONE: CAMPIONSHIP EDITION** (SONY C.E.)
6. **VIRTUA FIGHTER 5** (SEGA)
7. **CALL OF DUTY 3** (ACTIVISION)
8. **NEED FOR SPEED CARBONO** (EA GAMES)
9. **F.E.A.R.** (VIVENDI GAMES)
10. **NBA 2K7** (2K GAMES)

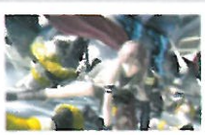
GAME
DEL 1 AL 30 DE ABRIL

DESCARGA DEL MES

GO! SUDOKU TODOS LOS NIVELES

La descarga ideal para todos aquellos que quieran descansar los dedos de tanto arcade y reactivar las neuronas. Con sus 1.200 puzzles, Go! Sudoku Todos Los Niveles, promete diversión ilimitada para uno o cuatro jugadores.

LOS TRES JUEGOS POR LOS QUE MATARIA LAST MONKEY...



FINAL FANTASY XIII. La esperadísima nueva entrega de la saga que definió los RPG para consola promete ser una aventura espectacular. SQUARE ENIX

RATCHET & CLANK FUTURE. Una de las mejores sagas de plataformas y acción que gracias al poderío de PlayStation 3 ofrecerá nuevas experiencias. SONY C.E.

WHITE KNIGHT STORY. El equipo de programación responsable de Dragon Quest y Rogue Galaxy debutará en PS3 con un nuevo RPG muy innovador. LEVEL-5.

Los juegos imprescindibles

top

PSP

SUGERENCIAS DEL

chef

DUELO DE MASCOTAS EN PSP

EL DESLENGUADO DAXTER
(SONY C.E.)
En su primera aventura sin su compadre Jak, Daxter nos demuestra toda su pericia saltando, controlando vehículos y peleando al más puro estilo Matrix.

CHATARRA CON ENCANTO
RATCHET & CLANK: EL TAMAÑO IMPORTA
(SONY C.E.)
Aunque se parezca sospechosamente a Nono, el robot de Ulises 31, Clank es una verdadera monada.

EL VETERANO SONIC RIVALS
(SEGA)
Aunque lleva 15 años corriendo sin parar, Sonic no da indicios de perder fuelle. Eso sí, nos gustaría ver un plataformas puro para PSP.

1 ↑ **VIRTUA TENNIS 3**
EVALUACIÓN 9,3
La revelación deportiva de 2007 para PSP. Sega va a conseguir que te acabe gustando el tenis. Sega. **49,95€.** +3 años
JUGADO ☐

2 ↓ **METAL GEAR PORTABLE OPS**
EVALUACIÓN 9,2
No te lo pierdas si quieres saber qué sucede tras MGS3 y jugar con snake-maníacos de todo el mundo. Konami. **49,95€.** +16 años JUGADO ☐

3 = **TEKKEN DARK RESURRECTION**
EVALUACIÓN 9,5
El mejor juego de lucha portátil de todos los tiempos. Namco Bandai.
49,95€. +16 años
JUGADO ☐

4 = **PRO EVOLUTION SOCCER 6**
EVALUACIÓN 9,5
Muchos juegos han pasado por tu PSP y sólo uno sigue acompañándote a todas partes. Konami. **49,95€.** +3 años
JUGADO ☐

5 N **VALKYRIE PROFILE LENNETH**
EVALUACIÓN 9,1
Este remake del clásico de PSone es el mejor RPG del catálogo de PSP. Una obra maestra a un precio increíble. La única pega: está en inglés. Square-Enix. **39,95€.** +12 años
JUGADO ☐

6 ↓ **GTA VICE CITY STORIES**
EVALUACIÓN 9,0
La gallina de los huevos de oro de RockStar sigue aguantando en la lista como un recién llegado. Rockstar. **54,99€.** +18 años
JUGADO ☐

7 ↓ **BURNOUT DOMINATOR**
EVALUACIÓN 9,1
El juego más bestia de coches que te puedas imaginar. Arriesga y ganarás; arrúgate y besarás el asfalto. EA Games. **49,95€.** +3 años
JUGADO ☐

8 ↓ **FIFA 07**
EVALUACIÓN 9,1
Divertido, con las mejores ligas del mundo y el control más preciso de su dilatada carrera como franquicia. EA Sports.
49,95€. +3 años
JUGADO ☐

9 N **RATCHET & CLANK EL TAMAÑO IMPORTA**
EVALUACIÓN 8,8
La popular pareja creada por Insomniac debuta en PSP manteniendo todo su carisma y jugabilidad. Sony C.E. **49,95€.** +7 años
JUGADO ☐

10 ↓ **THE WARRIORS**
EVALUACIÓN 9,0
El beat'em-up basado en la película de culto de los 70 se «sale» en su versión para PSP. ¡Viva la banda! Rockstar. **39,99€.** +18 años
JUGADO ☐

los más vendidos

1. **METAL GEAR SOLID PORT. OPS** (KONAMI)
2. **PES 6** (KONAMI)
3. **DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI** (PLATINUM - ATARI)
4. **VIRTUA TENNIS 3** (SEGA)
5. **MIND QUIZ: EXERCISE YOUR BRAIN** (SEGA))
6. **GTA: VICE CITY STORIES** (ROCKSTAR)
7. **PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS** (UBI SOFT)
8. **MTX: MOTOTRAX** (ACTIVISION)
9. **CALL OF DUTY: ROADS TO VICTORY** (ACTIVISION)
10. **CAPCOM CLASSICS RELOADED** (CAPCOM)

GAME
DEL 1 AL 30 DE ABRIL

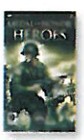
EL MEJOR DE...

aventura acción
MGS: PORTABLE OPS
KONAMI
49,95€. +16

conducción
BURNOUT DOMINATOR
EA GAMES
49,95€. +3

lucha
TEKKEN 5: DARK RESURRECTION
NAMCO BANDAI
49,95€. +16

RPG
VALKYRIE PROFILE: LENNETH
SQUARE ENIX
39,95€. +12



shooter
MEDAL OF HONOR HEROES
EA GAMES
49,95€. +16

deportes
PES 6
KONAMI
49,95€. +3

puzzle
LUMINES II
BVG
34,90€. +12

NUESTROS FAVORITOS

VALKYRIE PROFILE: LENNETH
The Elf

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS
Nemesis

PRO EVOLUTION SOCCER 6
R. Dreamer

SOCOM US N.S. FIRETEAM BRAVO 2
Doc

RATCHET & CLANK EL TAM. IMPORTA
Anna

IMPOSSIBLE MISSION
John Tones

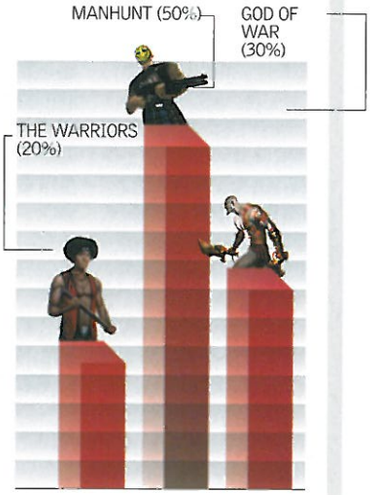
VALKYRIE PROFILE: LENNETH
Last Monkey

HEATSEEKER
De Lúcar

LA ESTADÍSTICA

LOS MÁS VIOLENTOS...

Los videojuegos siempre han tenido su carga de violencia, pero estos tres se llevan la palma en cuanto a la contundencia de sus imágenes.



ANNA SE VUELVE LOCA CON...

LOCOROCO. Los personajes tipo golosina son una delicia y su jugabilidad un auténtico vicio. Un plataformas en estado puro. SONY C.E. **49,99 €.** +3 años

DAXTER. Una aventura hecha a la medida del inquieto compañero de Jak. Lo mejor, los minijuegos que emulan películas como The Matrix. Sony C.E. **49,99€.** +3 años

RATCHET & CLANK E.T.I. Aunque está creado por otros desarrolladores, han sabido recoger lo mejor de la saga. Sony C.E. **49,99€.** +7 años

DESCUENTO DE 5€ AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS

CÓMO CONSEGUIRLO

por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a: GAME-CentroMAIL. C./Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

en tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana. Para más información llama al 902 17 18 19.

PS3

PVP recomendado 59,95 €

LECTOR PlayStation. Revista Oficial - España 54,95 €

RESISTANCE FALL OF MAN

☐ AÑADIR AL PEDIDO

PS3

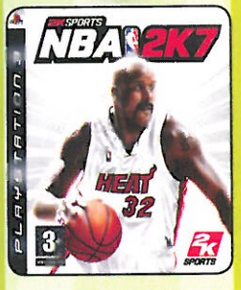
PVP recomendado 69,95 €

LECTOR PlayStation. Revista Oficial - España 64,95 €

MOBILE SUIT GUNDAM: T.I.S.

☐ AÑADIR AL PEDIDO

PS3



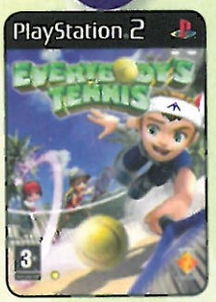
PVP recomendado 64,95 €

LECTOR PlayStation. Revista Oficial - España 59,95 €

NBA 2K7

☐ AÑADIR AL PEDIDO

PS2



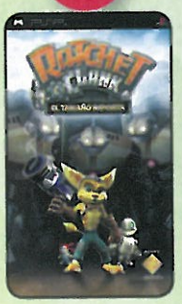
PVP recomendado 49,95 €

LECTOR PlayStation. Revista Oficial - España 44,95 €

EVERYBODY'S TENNIS

☐ AÑADIR AL PEDIDO

PSP



PVP recomendado 49,95 €

LECTOR PlayStation. Revista Oficial - España 44,95 €

RATCHET & CLANK: EL TAMAÑO IMPORTA

☐ AÑADIR AL PEDIDO

CUPÓN DE PEDIDO

NOMBRE _____ APELLIDOS _____ EDAD _____

DIRECCIÓN _____ Nº _____ PISO _____

POBLACIÓN _____ PROVINCIA _____ CÓDIGO POSTAL _____

TELÉFONO _____ NIF _____ E-MAIL _____

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 4 € // BALEARES 5 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 30 DE JUNIO DE 2007

PlayStation. Revista Oficial - España GAME CENTRO MAIL

BUZÓN

- Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
- ¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
- ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
- Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón) c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

fotomatón

Manuel Ruiz Varela nos envía su increíble récord en el minijuego Fanfarronería de Kingdom Hearts 2.

Arnau Arbós Ruiz nos muestra los resultados de un combate perfecto en Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2.

El Récord del mes

Evelio Cortés nos demuestra que el matrimonio y dos hijos es compatible con los videojuegos. ¡¡¡100% en GT4!!!

Intercambio de exclusividades en PS3

FÉLIX RODRÍGUEZ TALAVERA.
MURCIA.

En el número del mes pasado, un chico le respondía a otro sobre la pérdida de la exclusividad de *Devil May Cry 4* en favor de Xbox 360. Podemos ver este hecho de varias maneras y una de ellas es la respuesta de este chaval: que todas las consolas son buenas, que es bueno poder jugar a todo sin comprarte una nueva máquina, etc. Pero, aunque yo opine igual que él, quiero dar otro punto de vista. Pensemos que esta generación que se nos va, ha dejado tres grandísimos juegos de acción: *Devil May Cry, God Of War* y *Ninja Gaiden*.

Los dos primeros son exclusivos de **PlayStation 2** y el último es de Xbox. Llegamos a la Nueva Generación: *Devil May Cry 4, God Of War 3* (que seguro que sale) y *Ninja Gaiden Sigma*, haced las cuentas de los juegos que los usuarios de **Sony** disfrutaremos de esos 3... ¡¡LOS 3!! Con esto quiero decir que aunque **PlayStation** haya «perdido» a un icono como Dante, ha ganado al mismo tiempo a su rival mas fuerte. *Ninja Gaiden* en la anterior generación era el mejor juego de acción y el mas desafiante, alegrémonos de que en **PS3** vaya a tener una versión mejorada en todo.

Ninja Gaiden Sigma se convierte hoy por hoy, y antes de salir, en un durísimo rival para Dante y compañía; el juego del gran Ryu Hayabusa lo tiene absolutamente TODO para ser nuestro favorito: tiene unos gráficos que ponen al límite la consola entre los juegos de primera hornada, tiene una excelente jugabilidad y una dificultad muy ajustada que no permite el mas mínimo margen de error como sucedía en los juegos *arcade* de la vieja escuela. Da igual las veces que te lo acabes, sigue siendo desafiante y complicado como la primera vez que jugaste. Diciendo esto quiero romper una lanza a favor de este gran juego que, quizá, muchos no conocéis y pediros que le deis una oportunidad ya que es una verdadera obra maestra de la acción. Este verano me compraré **PlayStation 3** con *Ninja Gaiden Sigma* y mi sed de venganza no fluirá sólo por mis venas, sino también (de nuevo) por mi alma...

Ninja Gaiden Sigma. Uno de los mejores juegos de la generación 128 bits, ahora en PS3.

La música en los videojuegos

JUAN FERNÁNDEZ.
VIGO.

La música de videojuegos empieza a ser respetada, siendo en estos momentos la cuna de jóvenes talentos. Hemos visto, y seguiremos viendo, pasar por nuestras consolas compositores de la talla de Howard Shore, el compositor de la sinfonía de *El Señor De Los Anillos* o a John Debney (compositor de *La Pasión De Cristo*) hacer la BSO a un juego de inminente llegada, *Lair*. También han aparecido talentos tales como Giacchino, famoso entre los aficionados por la música para juegos bélicos (como los famosos *Medal Of Honor)* y ahora está componiendo para películas como *Los Increíbles*, o para series tan aclamadas como es la internacional *Perdidos*.

No podemos olvidar a Nobuo Uematsu, uno de los pesos pesados, que le ha aportado a los videojuegos música de calidad, cuando lo normal era escuchar los típicos *bips-bips* machacones. ¿Quién no recuerda alguna melodía de *Final Fantasy VII*? Gracias a ellas nos sumergíamos en el juego, nos emocionábamos como con la mejor peli y cada escena nos dejaba deseando madrugar para retomar la historia. Tendríamos que valorar el esfuerzo de algunas compañías al realizar fuertes desembolsos para lograr buena música en sus títulos.

«Ninja Gaiden Sigma es un duro rival para Dante»

Me niego a entrar en el juego

XAVI.
VÍA E-MAIL.

Esta carta es para defender al usuario harto de que le vendan terrenos en la luna. Ya estoy cansado de leer que nuestra **PS2** la vamos a tener que guardar en el armario porque, claro, como ha salido **PlayStation 3** ya está obsoleta y no sirve. Pues miren ustedes, no sólo me sirve aún mi

¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con este símbolo se llevarán uno!

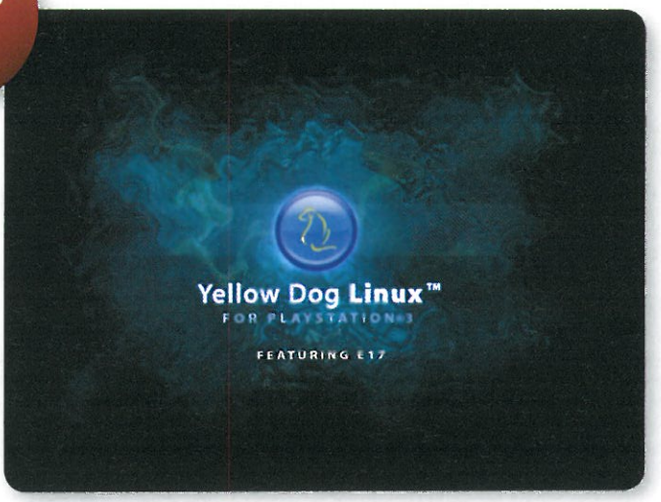
¡¡REGALAMOS 5 CAPCOM CLASSICS COLLECTION 2 DE PS2!!

Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo Play Station... ¡Los 5 mejores e-mail o cartas ganarán un Capcom Classics Collection Vol. 2!

PS2, sino también mi **PSone**. Con ambas paso ratos muy amenos.

He disfrutado siempre de consolas desde la *Master System* hasta hoy, he tenido varias y ha llegado el momento de plantearse el olvidarme de ellas y pasar como única alternativa al PC, que es más económico que cada dos o tres años tener que comprarte una consola nueva. He decidido no entrar más en el juego de las multinacionales del videojuego. ¿Qué pasa con la gente que se ha comprado una **PS2** estas navidades y ahora les están diciendo que guarden sus consolas nuevecitas en el armario? Sean coherentes, estoy seguro de que esta gente pensará igual que yo. Además, hasta la ley dice que a una compra de este tipo se le tiene que dar asistencia durante unos años... Y creo que los juegos para **PS2** también deben entrar en esta asistencia, ¿no? Solamente decir que, de esta forma, cada vez seremos más los que renunciemos a ellas.

NOTA DE LA REDACCIÓN: Nosotros no nos cansaremos de repetir que, tras la salida de **PlayStation 3**, los usuarios de **PlayStation 2** aún tienen buenos juegos para un mínimo de dos años.



EL TEMA DEL MES

¿HAS INSTALADO O PIENSAS INSTALAR LINUX EN TU PS3?

Me parece interesante la idea de utilizar PS3 también como un segundo ordenador

ÁNGEL ROIG MARTÍNEZ. VÍA E-MAIL.

Lo cierto es que sí he pensado en instalar *Linux* en **PS3**. Ya que la consola es costosa (que no es lo mismo que cara), me parece interesante la idea de utilizarla también (en las aplicaciones en que pueda hacerse) como un segundo ordenador.

De paso comprobaría de primera mano si es cierto que *Linux*, aún siendo gratuito, le pega cien patadas a *Windows*. Mis amigos aseguran que es totalmente cierto.

Si diera un buen resultado tendríamos un ordenador (con limitaciones, es cierto), un reproductor de *Blu-ray* y una consola de ultimísima generación por 599 €. ¿Podría eso parecerle caro a alguien?

Aún falta mucho para que el Linux de PS3 se convierta en algo realmente útil

ALEX MURPHY. VÍA E-MAIL.

Está claro que **PlayStation 3** es el sistema de entretenimiento más avanzado que existe. La simple idea de hacer funcionar un sistema operativo sobre su *hardware* a modo de PC es un auténtico sueño; pero, al menos por ahora, el concepto aún está lejos de lo que realmente ofrece *Linux* sobre **PlayStation 3**.

Para empezar, sólo podremos dividir el disco duro de la consola dejando 10 GB para el S.O. y el resto para **PS3** o, al contrario, no podremos elegir «mitad y mitad», por ejemplo.

Después, la instalación no resulta nada intuitiva y se requieren ciertos conocimientos sobre *Linux* para llevarla a buen puerto.

Además, hasta la última versión de *Yellow Dog Linux* para **PS3**, aparecida hace menos de un mes, no se podía utilizar la red *Wi-Fi* de la consola dentro del sistema operativo.

Y no es lo único que no se puede utilizar; aún no han sido creadas unas librerías gráficas que aprovechen la potencia del *chipset RSX* de **PlayStation 3**. Con lo cual, la aceleración gráfica por *hardware* brilla por su ausencia en cualquiera de las diferentes versiones de *Linux* para la consola de **Sony**, algo que repercute bastante en la reproducción de vídeo, DVD, juegos para *Linux*, etc.

A mi parecer, ahora mismo el hecho de instalar *Linux* en la **PlayStation 3** no es más que una curiosidad por ver cómo funciona, pero creo que aún faltan meses hasta que un Sistema Operativo libre como *Linux* aproveche el *hardware* de **PlayStation 3** al nivel que, por ejemplo, un *Windows* explota un PC convencional con un procesador *Intel* o AMD.

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº 78.

«¿Qúe te parece PlayStation Store? ¿Qué demo, juego o juego retro te gustaría ver próximamente en la tienda On-line?»

TÚ PUNTÚAS.

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación ésta es tu oportunidad.

POP: RIVAL SWORDS

RAFAEL ALBAJEZ VARGAS.
VÍA E-MAIL.

Me ha gustado mucho, es el mejor juego sin duda de plataformas en PSP, además es una aventura apasionante. Las carreras de cuádrigas son alucinantes y sólo con este modo ya te pasas varias horas con él, está doblado y la música tipo oriental me gusta más que la version de PS2.

9,5

KINGDOM HEARTS II

NICOLÁS ANTOINE
VÍA E-MAIL

Me ha parecido el mejor juego de PS2. Gráficos espectaculares, controles sencillísimos, los personajes, aunque son de Disney, se salen en sus papeles en el juego; los ataques límite, las fusiones, los combos, etc. podría estar días enumerando las cosas maravillosas de KH2, pero no podría decir ni una mala.

10

FIFA 07

SILVIA PONSODA SOLVES
VÍA E-MAIL

Creo que es un juego que se merece una gran nota porque tiene unos gráficos bestiales, un control del balón que no podría ser más realista y un movimiento del mismo realmente espectacular. Además, montones de modos de juego y unos controles sencillos y efectivos.

9,8

BUZÓN

Consultorio oficial

Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
c/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre
O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto: «Consultorio Oficial»

Aunque nadie llegó a consultárnoslo nunca y pocos lo habrían imaginado, Ninja Gaiden, la genial creación de Tomonobu Itagaki y uno de los mejores títulos de la generación 128 bits, llega a PlayStation 3 con novedades de todo tipo.

PlayStation Store y Platinum para PS3

Lo primero, felicitaros por la revista; y lo segundo, a ver si me podéis contestar unas preguntas:
1. ¿Las *demos* y los juegos de *PlayStation Store* son sólo de **Sony** o también los hay de otras compañías?
2. ¿Van a sacar juegos en *Platinum* como hicieron con **PSP** y **Playstation 2**, pero para **PlayStation 3**?
3. ¿Bajarán de precio las descargas de juegos desde *PlayStation Store*?
4. ¿Cuando se pondrá en funcionamiento el sistema *PlayStation Home*?

JAVIER FUENTES ALONSO, VÍA E-MAIL.

1. En *PlayStation Store* encontrarás *demos*, vídeos y juegos completos de cualquier compañía, no sólo de **Sony C.E.**
2. Estamos casi seguros de que tarde o temprano llegará la serie *Platinum* a **PlayStation 3** pero, ¿no crees que es demasiado pronto para preguntar algo así?
3. Creo que, por ahora, podemos conformarnos con tener unos precios más ajustados que en Estados Unidos; al menos, en *PlayStation Network* no se ha hecho un cambio «directo» del estilo 20$=20€.
4. Actualmente, el sistema On-line *Home* está en fase *beta* y compuesto por usuarios seleccionados por **Sony**. En principio, la versión final (y gratuita, por si alguien no lo sabía aún) llegará después del verano. Esperemos que no se retrase hasta navidades.

Little Big Planet. Junto a Home, el título más esperado por la comunidad on-line.

Red Dead Revolver 2 y Resident Evil 5

Felicidades por el nuevo y acertado diseño de la Revista Oficial PlayStation. Ahí van unas cuantas preguntas:
1. ¿Saldrá algún día de estos la segunda parte del juego *Red Dead Revolver*?
2. He oído ciertos rumores de que en *Grand Theft Auto 4* no habrá vehículos voladores, ¿es eso cierto?
3. ¿Me encantan los *Survival Horror*, ¿sabéis para cuándo está previsto el lanzamiento de *Resident Evil 5*?
4. He visto en Internet un tráiler de *Final Fantasy VII Crisis Core* para **PSP**, ¿sabríais decirme cuándo saldrá?

HÉCTOR BARRANTES, GIJÓN (ASTURIAS).

1. Aunque aún no ha sido confirmado por **Rockstar**, el anuncio de un *shooter* basado en el Oeste para **PlayStation 3** nos hace sospechar que será la segunda entrega de *Red Dead Revolver*. Eso sí, la última vez que supimos algo sobre este juego fue en el **E3** de 2005.
2. Puede ser, o no... aún es demasiado pronto para saberlo, ya que **Rockstar** no ha dado mucha información sobre su esperado título.
3. Aún no hay fecha de lanzamiento oficial por parte de **Capcom**; por nuestra experiencia y las pocas noticias que hemos tenido de este *Resident Evil 5* en los últimos meses, casi podemos asegurar que no jugarás al título de **Capcom** antes de 2008.
4. El 2 de agosto saldrá en Japón; esperemos que aquí salga antes de fin de año.

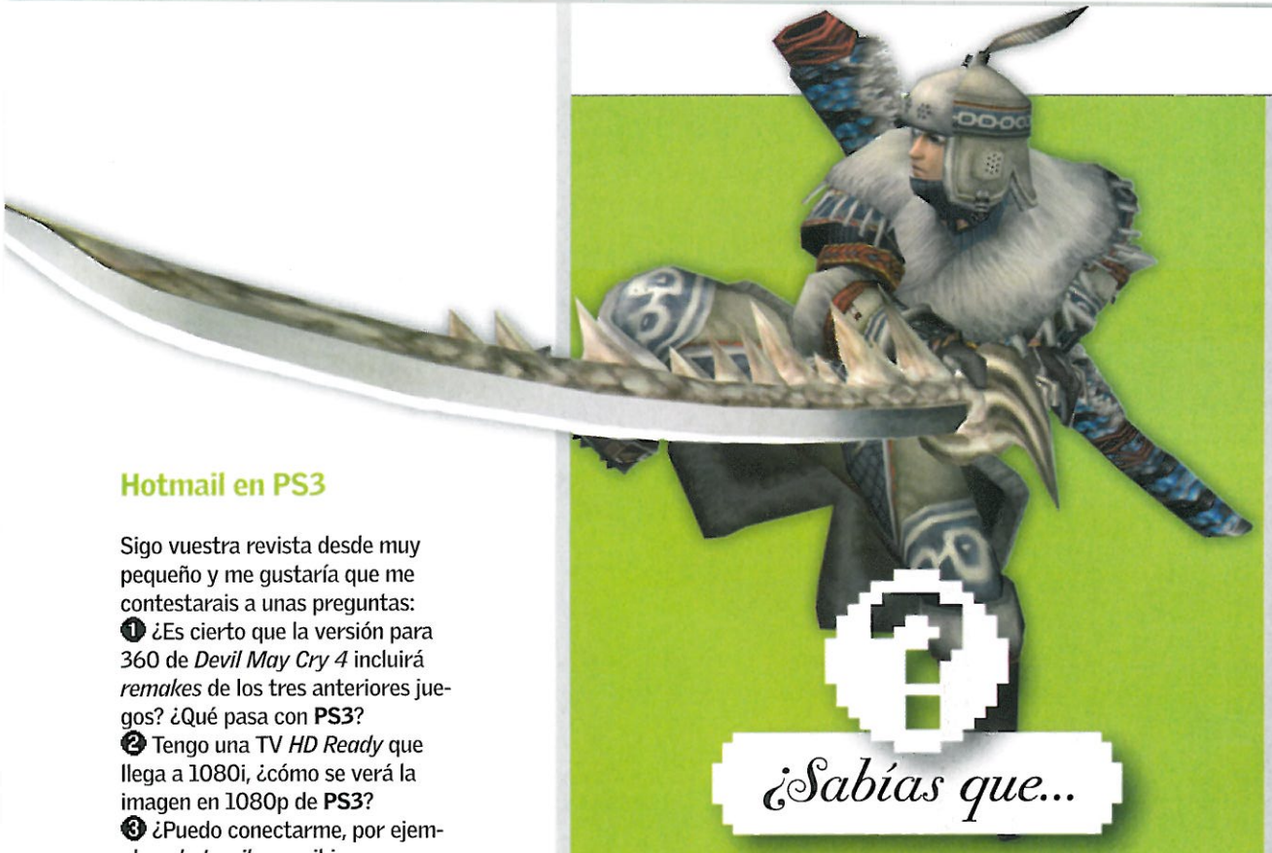
La tecno-duda

Wi-Fi con PlayStation 3

¿Cómo puedo conectar mi **PlayStation 3** a Internet a través de red inalámbrica?

SONIC THE HEDGEHOG, VÍA E-MAIL.

El único modelo de consola que se ha vendido en nuestro país es el «caro», por lo tanto, incluye conectividad *Wi-Fi* de serie. Para configurar esta conexión tan sólo tendrás que ajustar los valores del apartado de red inalámbrica para que coincidan con el de tu *router* (o puesto de red) y no tendrás nada más que hacer para navegar por Internet y jugar On-line con tu **PlayStation 3**. Por cierto, si quieres mantener tu red a prueba de «ladrones de Wi-Fi», te recomendamos que utilices el sistema de encriptación WPA y no el WEP, ya que el primero es, por ahora, totalmente indescifrable incluso para los *hackers* más experimentados.



Hotmail en PS3

Sigo vuestra revista desde muy pequeño y me gustaría que me contestarais a unas preguntas:
❶ ¿Es cierto que la versión para 360 de *Devil May Cry 4* incluirá *remakes* de los tres anteriores juegos? ¿Qué pasa con **PS3**?
❷ Tengo una TV *HD Ready* que llega a 1080i, ¿cómo se verá la imagen en 1080p de **PS3**?
❸ ¿Puedo conectarme, por ejemplo, a *hotmail* y escribir correos desde mi **PlayStation 3**?
ENOCH BASCUÑANA, VÍA E-MAIL.

❶ Tranquilo Enoch, ninguna de las dos entregas del juego incluirá esos pedazo de extras que mencionas; si incluyese los otros tres juegos, a la consola de la competencia le iba a hacer falta más de un DVD para meterlo todo.
❷ Directamente, no podrás ver ningún juego a 1080p, ni más ni menos. La consola mostrará en entrelazado (1080i), sin ningún problema, cualquier juego que esté preparado para funcionar en progresivo (1080p). Sólo notarás la diferencia si tu pantalla es suficientemente grande (suponemos que a partir de las 40 pulgadas).

❸ Puedes conectarte a Internet a través de su entrada Ethernet (cable) o *Wi-Fi* y puedes navegar por cualquier página web, incluyendo la de *hotmail*. Por último, no hará falta que pierdas un par de horas de tu vida escribiendo un e-*mail* con el *Sixaxis*, ya que podrás usar cualquier teclado USB e incluso inalámbrico que funcione con tecnología *Bluetooth*.

¿Sabías que...

Capcom ha vendido en Japón 1,13 millones de copias de la segunda entrega de Monster Hunter para PSP? Y esto, teniendo en cuenta que el juego apareció en el mercado nipón el día 22 de febrero...

El 19 de junio se retirará de su puesto como ejecutivo en Sony Ken Kutaragi? El padre de PSone, PS2, PSP y PlayStation 3 deja su puesto a Kaz Hirai, hasta ahora encargado del mercado norteamericano.

Square Enix lanzará un nuevo RPG que hará uso del motor Unreal Engine? Saldrá en la primavera de 2008 y se llamará The Last Remnant.

Capcom se ha hecho con la licencia del campeonato de motociclismo MotoGP? MotoGP'07 será lanzado en otoño.

Antes de que acabe el año llegará al mercado un nuevo Burnout para PS3? El título saldrá antes que el esperado Burnout 5, se llamará Burnout Paradise y los choques serán aún más importantes.

La esperada entrega de God Of War para PSP está basada en un motor 3D optimizado para la portátil de Sony? El motor se llamará Ready At Dawn Engine 1.0.

DUDAS MENORES

¿EXISTEN MONITORES DE PC CON ENTRADA HDMI PARA PS3?

Existir, existen, pero su precio suele ser alto y sus dimensiones, grandes; te aconsejo conseguir un monitor con entrada DVI y comprar un adaptador de HDMI a DVI.

¿MOTORSTORM TIENE MODO SPLIT-SCREEN?

El juego no incluye un modo multijugador a pantalla partida aún, y en la próxima actualización (a mediados de mayo) tampoco parece que vayan a hacerlo. Entre las novedades de la actualización están las mejoras del juego On-line, del audio 5.1 y 7.1, etc.

¿CUÁNDO SALDRÁ ASSASSIN'S CREED?

En teoría, el impresionante título de accion y aventura de UbiSoft llegará el día 1 de septiembre a tierras europeas. Se rumorea que podría añadir algún tipo de opción multijugador en su lanzamiento.

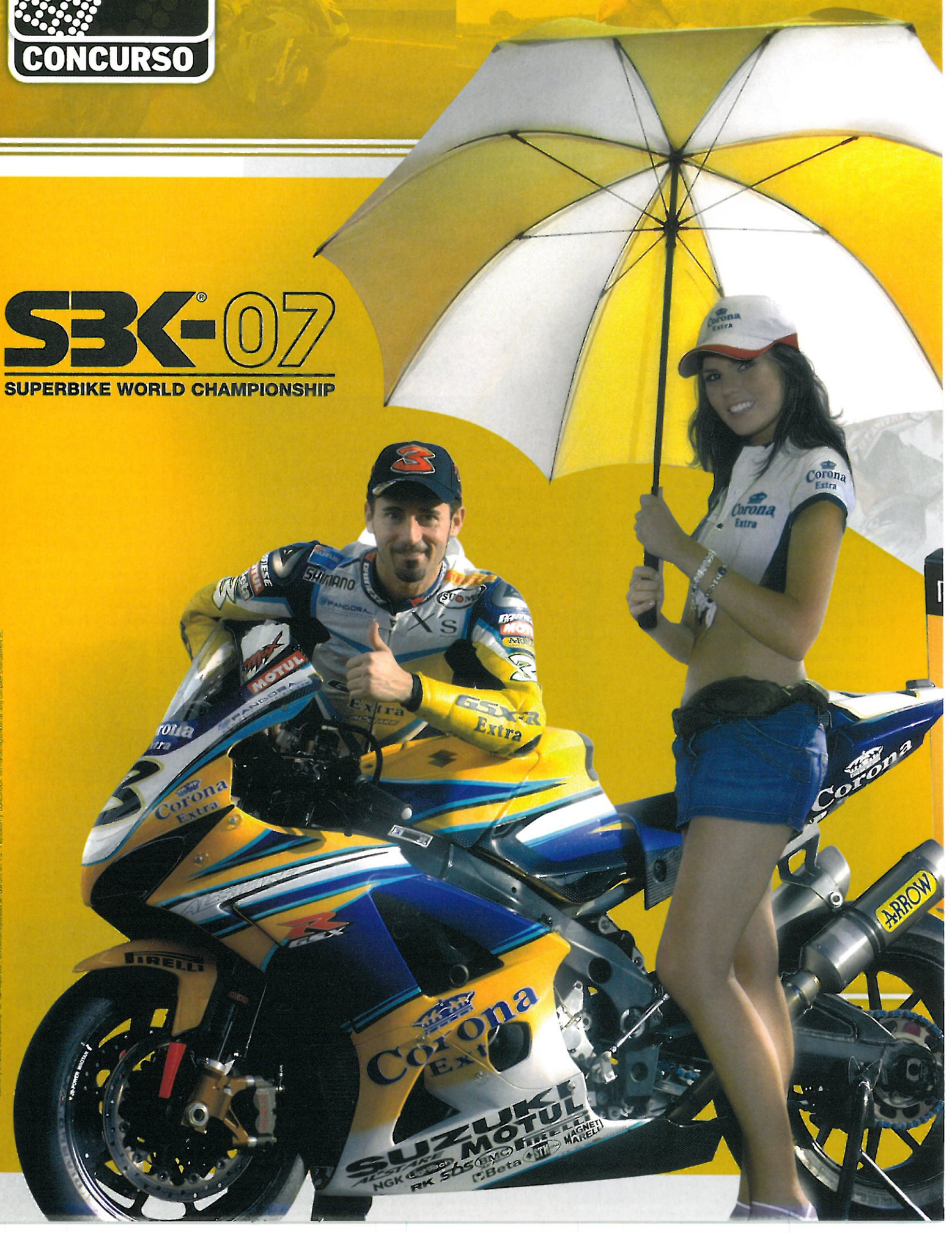
¿ES COMPATIBLE EL PES6 DE PS2 CON PLAYSTATION 3?

La próxima actualización de firmware de PlayStation 3, la versión 1.7, hace totalmente compatible la edición de 128 bits del aclamado simulador de fútbol de Konami.

CONCURSO

SBK-07

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP



Publicado por Leap Srl © Leap 2007 y/o Deluxe Media con Milestone Srl. Todos los derechos reservados. Todas las licencias, motocicletas, nombres, marcas de fábrica e imágenes asociadas mencionadas en este juego son marcas registradas de sus respectivos dueños. "SBK-07" y el modo Championship de "SBK Superbike" son marcas registradas de Infogrames Srl. "PlayStation" y "DUALSHOCK" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

REGALAMOS

Virgin Play y PlayStation Revista Oficial te van a hacer sentir toda la pasión del campeonato de Superbikes. Envía un SMS con la respuesta correcta antes del 15 de junio de 2007 y entrarás en el sorteo de 10 lotes compuestos por 1 juego SBK 07: Superbike World Championship + 1 reproducción a escala de una Kawasaki Ninja ZX-10R, o uno de los 20 juegos del segundo premio.

30 Juegos

* a elegir entre versión PS2 o PSP

10 Reproducciones a escala 1:12 de una Kawasaki Ninja ZX-10R

3+ PlayStation 2 PSP Virgin Play Black Bean

¿CÓMO PARTICIPAR?

POR SMS AL 5575

Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra sbkps, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: sbkps A

¿Quién pilota en el Campeonato Mundial de SBK una moto igual a la que regalamos?

A) Jorge Lorenzo

B) Fonsi Nieto

C) Álex Crivillé

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 15 de junio de 2007.

CONCURSO

METAL GEAR PORTABLE OPS

REGALAMOS 1 PREMIUM PACK

Konami y PlayStation Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir el Premium Pack que se puso a la venta en Japón de Metal Gear Solid Portable Ops. Envía un SMS con la respuesta correcta a la pregunta, antes del 15 de junio, para optar al Premium Pack ó 10 juegos como segundo premio.

10 METAL GEAR PORTABLE OPS

1 PREMIUM PACK METAL GEAR PORTABLE OPS

¿Cuál de estos es el nombre del creador de Metal Gear?

A) Phideo Gha Yina

B) Shinji Mikami

C) Hideo Kojima

¿CÓMO PARTICIPAR?

POR SMS AL 5575

Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra metalps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: metalps A

KONAMI

PlayStation. Revista Oficial - España

PSP PlayStation Portable

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 15 de junio de 2007.

playStyle

Blu-ray
Cine
Música
Cómic
Agenda
Moda
Motor

DANIEL RADCLIFFE

ENTREVISTAMOS EN EXCLUSIVA AL ACTOR QUE DA VIDA A HARRY POTTER

música

FÁBULA NOS HABLA DE SU ÚLTIMO TRABAJO

Blu-ray

LO MEJOR DEL CINE EN CASA

moda

TENDENCIAS DEPORTIVAS

RINCÓN DEL JUGÓN: EL 29 DE JUNIO TERMINA LA ESPERA. LA POPULAR SERIE DE CÓMICS, THE DARKNESS, HA SIDO ADAPTADA A PLAYSTATION 3 Y, PARA ELLO, LOS DESARROLLADORES HAN CUIDADO HASTA EL MÍNIMO DETALLE. TAKE 2 NOS HA CONFIRMADO QUÉ ARTISTAS COMO MARILYN MANSON HAN PARTICIPADO EN LA BSO, Y QUE MIKE PATTON ES LA VOZ DE THE DARKNESS.

JENNIFER LÓPEZ
Como ama una mujer

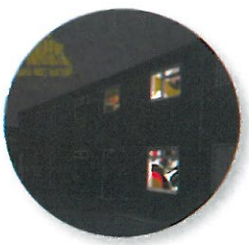
●●○○○

A un millón de kilómetros del *Rhythm & Blues* vacilón y callejero al que nos tenía acostumbrados, la neoyorquina retorna al mundo discográfico, flanqueada por el tándem Marc Anthony - Estéfano (responsables de la producción y composición), con un nuevo trabajo, cantado en castellano y orientado a la balada sentimental y la temática amorosa. Para disfrutar en compañía. / **SONY BMG**

DELUXE
Fin de un viaje infinito

●●●○○

El gallego Xoel López, uno de los personajes más respetados e influyentes de la escena *indie* nacional, compone, interpreta y produce (en colaboración con Juan de Dios Martín) doce nuevas piezas de orfebrería *Pop*, con denominación de origen, en las que vuelve a brillar esa llamativa suma de influencias que siempre le ha distinguido: *Beatles*, Smiths, Juan y *Junior*... Personal e intransferible. / **EMI**



ARTIC MONKEYS
Favorite worst...

●●●●○

Imparables. Tras destrozar todos los récords habidos y por haber con su impresionante debut (*Whatever People Say I Am*... 2006), superando en ventas incluso a *Oasis*, el cuarteto más famoso de Sheffield vuelve a dar en la diana con otro volcánico ataque de ritmos febriles, guitarras ardorosas y melodías al rojo vivo con genuino sabor británico. Desde ya, uno de los discos del año. / **DOMINO RECORDS**

EL SUEÑO DE MORFEO
Nos vemos en el camino

●●●○○

Toda una declaración de intenciones... *Mi Columna de Opinión*, escrita por Raquel, expresa su negativa hacia las revistas sensacionalistas; *Para Toda La Vida*, hace referencia a su posible casamiento con Alonso, si se lee entre líneas, claro... Letras con mucho sentido sobre una fusión, aún más remarcada, de *pop-folk*. Una sorpresa: David Feito se lanza al cante *En Un Rincón*. / **DRO**

LOS PLANETAS
La leyenda del espacio

●●●○○

Tientos, Alegrías, Fandangos, Caracoles y otros palos flamencos menos populares como el Mirabrás o La Caña, son la inesperada base sobre la que se sustenta el séptimo trabajo de los granadinos, una colisión frontal entre la hondura poética del flamenco y la intensidad sónica del *rock* contemporáneo. Una obra arriesgada y pasional, en la estela del mítico *Omega* de Lagartija Nick con Enrique Morente. / **SONY BMG**

AVRIL LAVIGNE

AVRIL LAVIGNE
The Best Damn Thing
SONY BMG

●●●○○

Arrebatadoramente «teen»

Tercer álbum de la pequeña canadiense, que se despide de los aires depresivos y la oscuridad ambiental de su anterior trabajo (*Under My Skin*, 2004) para volver a lo que mejor sabe hacer: *pop* instantáneo y sin contemplaciones. Doce caramelos con regusto picante que remiten al efervescente sonido *Bubblegum* de Suzi Quatro (ese tremendo *Girlfriend* que abre el disco con sus cánticos de animadora), el descaro *teen* de The Donnas (*I Can Do Better*, perfecta sucesora de su *mega-hit Skater Boy*), la aceleración *popipunkie* de sus queridos *Blink 182* (*Everything Back But You*) o el tradicionalismo *rockero* de Sheryl Crow (*When You're Gone, Innocence*). Otra vez en la cresta de la ola.

TOP SINGLES

1. **BEAUTIFUL LIAR.** BEYONCÉ y SHAKIRA (B'Day / Sony & BMG)
2. **UNWRITEN.** NATASHA BEDINGFIELD (N.B. / Sony & BMG)
3. **PARA QUE TÚ NO LLORES.** A. CARMONA (Vengo Venenoso / Universal)
4. **GRACE KELLY.** MIKA (Life In Cartoon Motion / Universal)
5. **PARA TODA LA VIDA.** EL SUEÑO DE M. (Nos Vemos En El Camino / DRO)

POR **ANA MÁRQUEZ**

FÁBULA

"Una buena BSO puede encumbrar un videojuego"

El título, la imagen de la portada, las melodías... Sois demasiado líricos para los tiempos que corren...

Sí y quizá por eso no vendamos discos (risas). La música es un soporte que te permite abarcar muchos campos: ahondar en la poesía, utilizar todos los recursos gráficos para el arte del disco, hacer cine en los *videoclips*... Así es como sentimos la música, no nos gustaría que todo se quedara en un estribillo pegadizo...

¿Un buen estribillo te hace vender discos?

En parte sí, a grandes rasgos es lo que te hace entrar en las radiofórmulas y nuestra música no encaja en ella. Hay un lazo perdido entre la gente que le gusta Fábula y los canales de promoción actuales en España. Nuestra promoción es el boca a boca.

¿La nueva fórmula de comprar *singles* en Internet os favorecerá?

Al contrario, no somos un grupo de un solo *single, Crisálida* es un disco que requiere más de una escucha para ser apreciado en su totalidad. Además, este tipo de canales puede destruir la base de la música ya que todos los artistas tenderán hacia lo más inmediato, hacia lo fácil.

Este es vuestro segundo disco... ¿no teméis que la discográfica os abandone?

Que no vendamos la cantidad de discos que pueda hacerlo Alejandro Sanz no quiere decir que no consigamos llenos en nuestros conciertos. El boca a boca funciona muy bien. Además, creemos que tanto a la compañía como a nosotros nos conviene seguir trabajando juntos; a nosotros porque nos da soporte para poder grabar un disco y a las compañías siempre les gusta tener ese grupito que se arriesga.

¿En tres palabras cómo definís *Crisálida*?

Íntimo, orgánico y sencillo.

¿Orgánico por qué?

La base ha sido en todo momento la melodía y la armonía. No hay ningún tema que haya crecido por una base de ordenador ni nada por el estilo. En el disco anterior, y en muchos otros trabajos de artistas de renombre, hay temas que se enmascaran con la producción. De este modo, aunque no se consigue una gran canción, las horas dedicadas hacen que dicho tema suene muy bien. En este caso, hemos tratado que la canción suene muy, muy bien sólo con guitarra y después hemos añadido otras guitarras, piano o con cualquier otro instrumento orgánico.

¿Por qué *Crisálida*?

El título del disco hace referencia a la transformación que sufre todo artista cuando madura. Al entrar en este mundo, tiendes a pensar que lo que haces es la bomba y en el momento que aparece la autocrítica es cuando empiezas a crecer como artista. Esta vez hemos sido más objetivos. El primer disco tiene frescura, teníamos ganas de enseñar muchas cosas, y con este hemos pensado, viendo el panorama musical actual, que no hay que demostrar nada a nadie. Lo único que importa es sentirse a gusto con uno mismo y saber lo que es bueno y lo que no.

¿Un proyecto que os gustaría hacer?

Componer la BSO de un juego como Resistance; para las escenas más relajadas, melodías electrónicas; y para los momentos más agresivos, una balada. Una BSO muy buena puede encumbrar un videjuego normalete.

FÁBULA | Crisálida
WARNER MUSIC
●●●○○
El halo de misterio que rodea los 12 temas te cautivará. Melodías desnudas y letras para escudriñar.

VIDA Y MILAGROS

¿QUIÉNES SON?
Pablo Cebrián (guitarras, bajos, teclados y voces) e Iván Mur (voz, guitarras y teclados).

CDETECA
Crisálida es su segundo disco. En 2005 editaron Círculo Vital con 14 temas llenos de lirismo y con una instrumentación importante.

DE QUÉ VAN
Buscan la esencia de la música; es decir, que una canción sea bella sin la ostentación instrumental. Les apasiona mezclar distintas artes, sobre todo la música con la pintura (de ahí la artística portada del disco), para contar historias.

POR RAFA NOTARIO Y ANA MÁRQUEZ

HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FÉNIX

Magia multiplicada por cinco

Si decimos que hemos echado de menos a Potter estas navidades, mentiríamos. Pero es cierto que el empacho de cuatro años consecutivos de magos y muggles ha empezado a digerirse con estos dos años de descanso. Ahora, con David Yates (tomando el relevo de Mike Newell) como director, la cosa ha tomado un matiz más ¿adulto? Dejémoslo en que la cosa se pone más interesante al ver que Harry y compañía se rebelará contra el Ministerio de Magia, ya que cree que Potter miente al decir que Lord Voldemort ha vuelto. ANA MÁRQUEZ

Título original
H.P. AND THE ORDER OF THE PHOENIX
Director DAVID YATES
Guión MICHAEL GOLDENBERG y J.K. ROWLING
Reparto DANIEL RADCLIFFE, RUPERT GRINT, EMMA WATSON, MICHAEL GAMBON...
Género AVENTURA/ACCIÓN
País de origen EE.UU.
Distribuidora WARNER BROS.

entrevista

DANIEL RADCLIFFE

NOS CUENTA TODO SOBRE SU PERSONAJE

Daniel nos recibe en la habitación de un céntrico hotel de su Londres natal. Parece un chico cualquiera de 18 años... si no fuera porque el personaje de Harry Potter le ha convertido en uno de los rostros cinematográficos más conocidos del panorama

¿Cuál es tu relación con Harry Potter? ¿Después de tanto tiempo le ves más como a un amigo o como una pesadilla?
No, no es una pesadilla en absoluto, es un personaje que me ha proporcionado los seis mejores años de mi vida. He podido trabajar en una serie de películas y eso se lo debo a él.

¿En qué te pareces y en qué te diferencias más de Harry?
En que ambos somos muy independientes, si tenemos un problema de cualquier tipo, tratamos de resolverlo por nosotros mismos y no necesitamos contárselo a otra persona. Y en cuanto a lo más difícil... Umm, probab lemente yo haya tenido una vida mucho más fácil que la de Harry (risas) de hecho, la mayoría de la gente la tiene. Harry lo ha pasado peor que yo, yo no he sufrido mucho.

Si pudieras utilizar alguno de sus poderes o artilugios mágicos, ¿cuál sería?
Sin duda, la varita mágica porque te proporciona muchos otros poderes. Es como un deseo que otorga más deseos; si tienes una escoba puedes volar, pero con una varita hay muchas más posibilidades. Puedes hacerlo todo...

¿Cuál es la cosa más rara que has tenido que hacer en un set de rodaje?
La verdad es que rodar bajo el agua fue realmente increíble y una gran oportunidad también, ha sido una de las mayores experiencias que he tenido interpretando a Potter. Fue increíble aunque también muy cansado. Entrené durante seis meses y, en total, estuvimos rodando bajo el agua aproximadamente unas 41 horas y media.

Si pudieras interpretar otro personaje del libro, ¿cuál elegirías?
Sirius Black. Me parece muy interesante, hay algo peligroso en ese personaje. Por un lado es alguien valiente y por otro es imprudente, pero tiene algo que lo convierte en buena persona; me encantaría haberlo interpretado si no hubiese tenido edad para hacer de Harry.

Con relación a esto, cada vez que va a salir una película hay rumores de que no estarás en ella porque has crecido demasiado y finalmente siempre estás allí. ¿Realmente te preocupa que llegue un momento en que no puedas interpretar a Harry?
Eso pasaría si creciera 3 pies (casi un metro) pero no creo que la edad sea un problema. Por ejemplo, en *Brokeback Mountain* los actores son al principio de la película más jóvenes que los personajes que están interpretando y más viejos al final. Probablemente yo tengo una edad más cercana a mi personaje que la de muchos otros actores.

La verdad es que hemos podido verte crecer a la vez que lo hacía tu personaje, ¿cómo te sientes al ver ahora la primera película?
Es increíble porque yo no me doy cuenta de lo que he crecido hasta que no lo veo en pantalla. La posibilidad de verme crecer a mí y a los otros niños es un elemento único que no se puede encontrar en ninguna otra saga cinematográfica. La verdad es que no he vuelto a visionar la primera peli desde la *premiere*, he visto fragmentos en televisión y es muy extraño ver cómo he cambiado en los últimos seis años.

¿Y la primera vez que te viste a ti mismo en un videojuego?
Fue realmente raro, yo pertenezco a la generación de niños que hemos crecido jugando a videojuegos avanzados, más complejos que *Pac-Man* y ese tipo de cosas. Sinceramente, verme de repente en un videojuego y poder controlarme me resultó muy, muy extraño (risas).

¿Participaste de alguna manera en la creación de tu personaje?
La verdad es que EA lo hizo muy bien porque me invitó a ver el personaje mientras lo estaban creando y fue increíble. No puse la voz, pero creo recordar que sí escanearon mi cuerpo en una máquina (lo consulta con su agente) para tomarlo como referencia.

¿Te consideras un jugón?
Sí, ahora tengo mi PlayStation 2 rota, no sé cómo lo he hecho (ríe), pero bueno, cada vez que sale un juego nuevo, llamo a un amigo para ir a jugar con él...

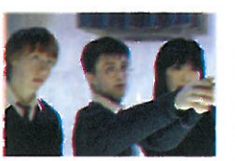
Hemos oído que eres fan de Cameron Díaz y Scarlett Johansson...
¡Sí! ¡Absolutamente! Scarlett Johansson es guapísima y además una gran actriz, creo que tiene mucho talento. Me gustaría trabajar con ellas... aunque no sé como podría encajar Cameron Diaz en una película de Harry Potter (risas).

¿Algún director en particular con el que te gustaría trabajar?
Después de ver *El Viento Que Agita La Cebada*, para mí sería un gran honor trabajar con Ken Loach. También me parecen fantásticos los hermanos Coen y Sofia Coppola, creo que *Lost in Translation* es maravillosa.

¿Qué estarías haciendo si no fueras actor?
Decididamente, me gustaría ser escritor...

¿Guionista, tal vez?
Aún no lo sé, de momento lo que realmente me gusta escribir es poesía. A la mayoría de la gente le encantaría escribir una gran novela pero yo lo veo demasiado difícil. Puedo escribir historias cortas, pero me parece bastante duro mantener el interés durante tantas páginas. De momento, me conformo con mis poesías...

La Metamorfosis de Potter. No sólo el joven mago de J.K. Rowling ha madurado en la gran pantalla... de 2001 a 2007 le hemos visto en las distintas consolas de Sony. Desde el poligonal Harry de PSone al renderizado de PS3.



La Piedra Filosofal. La película fue adaptada a los 32 bits de PSone. (2001)

La Cámara Secreta. Dirigida de nuevo por Columbus en 2002. Para PS2 y PSone.

El Prisionero de Azkaban. Alfonso Cuarón toma el testigo de director en 2004.

El Cáliz de Fuego. En el juego, como novedad, se controlan a los 3 personajes a la vez.

La Orden del Fénix. Dos años sin Potter y aparece todo un hombre. PSP, PS2 y PS3.

POR NATALIA MUÑOZ Y ANA MÁRQUEZ

Que en esta ocasión la aventura espacial se queda en el sistema solar.

De cara al gran público no tiene ningún actor del «star system».

POR **ISABEL GARRIDO**

SUNSHINE

Danny Boyle se acerca todo lo que puede al sol sin quemarse

¡Protección solar!
Las escafandras de la película llevan su firma de diseño en caracteres chinos: según Boyle y Brian Cox, el futuro de la investigación espacial estará en manos de chinos y americanos.

Jugando a compaginar acción, ciencia-ficción y un poco de filosofía clásica, Danny Boyle (director de *28 Días Después* o *Trainspotting*) lanza la nave *Ícaro II* para que se meta en el mismo centro del astro rey y resucite a una marchita estrella que se apaga en un futurista año 2057. En un ambiente claustrofóbico, ocho tripulantes se enfrentan a un destino que en cualquiera de los casos parece fatal: tengan o no tengan éxito en su misión perciben que ellos no podrán contar su viaje, lo que deviene en bocetos de interesantes perfiles humanos. Teniendo en cuenta que cierta parte del argumento es más que previsible, la historia del guionista Alex Garland (autor del libro *La Playa*) tiene un importante clímax que pretende sorprender al espectador. La puesta en escena ha contado con el beneplácito de un importante equipo de asesoramiento, con lo que supone otro aliciente más para entretener al personal que gusta de la ciencia-ficción. Tanto empeño le puso Boyle en esto del «aspecto científico», que su campaña de promoción lo ha hecho con Brian Cox (astrónomo encargado de aconsejar la producción) y no con los actores de la cinta...

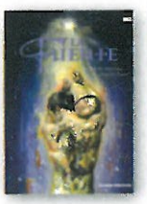
Título original
SUNSHINE
Director
DANNY BOYLE
Guión
ALEX GARLAND
Reparto
ROSE BYRNE, CLIFF CURTIS, CHRIS EVANS, TROY GARITY, CILLIAN MURPHY
Género
ACCIÓN
País de origen
REINO UNIDO
Distribuidora
HISPANOFOX

LA FUENTE DE LA VIDA

Título original
THE FOUNTAIN
Director
DARREN ARONOFSKY
Guión
DARREN ARONOFSKY
Reparto
HUGH JACKMAN, RACHEL WEISZ, ELLEN BURSTYN, MARK MARGOLIS
Género
DRAMA DE CIENCIA-FICCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
20TH CENTURY OX

Poesía en imágenes sobre el amor, la vida y la muerte

Después de *Requiem Por Un Sueño*, Darren Aronofsky estrena otra película no apta para espectadores comodones. En apenas noventa minutos, el director neoyorquino se pasea por el siglo XVI en el Reino de Castilla de los Conquistadores, pasando por la época actual para culminar en un hipotético viaje espacial en el siglo XXVI. Mil años ligados por la historia de un amor (reminiscencias del *Drácula* de Coppola y la última versión de *La Máquina Del Tiempo*) y la terrible lección que debe aprender el protagonista (Hugh Jackman, Tomás, Tommy, Tom) junto a su amada (Rachel Weisz, Isabel, Izzy) en pos de la fuente de la eterna juventud, aquí encarnada en un árbol. Darren ha confiado en el mismo equipo que tan buenos resultados le dio en *Pi* y *Requiem Por Un Sueño*, y ha creado la compañía **Amoeba Proteus** para los efectos especiales, que ha usado microfotografías de reacciones químicas para las escenas espaciales. ROBERTO SERRANO



EL CÓMIC. En 2002, después de que el proyecto (con Brad Pitt y Cate Blanchett como dúo protagonista) se fuera al garete, Aronofsky contactó con el ilustrador Kent Williams (Kaos y Lobezno: Meltdown) para trasladarlo a una novela gráfica editada por Vértigo.

LA MALDICIÓN DE LA FLOR DORADA

Director
YIMOU ZHANG
Guión
YU CAO (OBRA DE TEATRO) Y YIMOU ZHANG
Reparto
GONG LI, CHOW YUN FAT, JAY CHOU, LI MAN
Género
DRAMA
País de origen
CHINA Y HONG KONG
Distribuidora
SONY PICTURES RELEASING DE ESPAÑA

Un hedonista culebrón del lejano oriente

Zhang Yimou recoge un drama de Yu Cao que retrata la vida de una familia en los años 30 y la enmarca en la dinastía Tang Posterior (siglo XI). Con una puesta en escena que pone de manifiesto el increíble «trabajo de chinos» de montaje, caracterización y dirección artística, Zhang Yimou hace un regalo a los sentidos con esta tragedia clásica.

TOP DIGESTIÓN PESADA

1. **2001: Odisea del Espacio.** Stanley Kubrick recrea la novela de Arthur C. Clarke de una forma magistral.
2. **Solaris.** Andrei Tarkovsky y su fiel versión de la novela de Stanislaw Lem, una obra maestra de la ciencia-ficción.
3. **La Fuente de la Vida.** Aronofsky se cuela en el Top con la infructuosa lucha de un hombre por salvar a su amada.
4. **Memento.** Guión rebobinado en el que se pierde hasta el protagonista, un desmemoriado Guy Pearce.
5. **Carretera Perdida.** David Lynch no podía faltar en nuestra lista, con esta inmersión en la mente de un perturbado.

tráilers

HAIRSPRAY
www.hairspraymovie.com

Tras triunfar en Broadway, el musical inspirado en la película de John Waters salta al celuloide. Su principal atractivo, descubrir a un irreconocible Travolta, en el papel que inmortalizó Divine.

STARDUST
www.stardustmovie.com

Inspirada en un libro de Neil Gaiman (The Sandman), este cuento repleto de brujas, princesas y piratas cuenta entre su reparto con figuras de la talla de Robert de Niro y Michelle Pfeiffer .

THANKSGIVING
movies.ign.com

Uno de los «falsos tráilers» más celebrados del programa doble Grindhouse es este delirante slasher setentero, obra de Eli Roth (Hostel). Tan salvaje como divertido.

Magnífica la dirección artística para estrellas de Hollywood y actores desconocidos.

Las ediciones digitales parecen no haberlo exprimido todo.

POR **ISABEL GARRIDO**

BABEL

El mundo hablando un solo idioma

Director
ALEJANDRO GONZÁLEZ IÑÁRRITU
Con
BRAD PITT, CATE BLANCHETT, GAEL GARCÍA BERNAL, RINKO KIKUCHI
Género
DRAMÓN
País de origen
EE.UU., FRANCIA Y MÉJICO
Audio
CASTELLANO E INGLÉS EN 5.1 D.D.
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuidora
PARAMOUNT H.E.
18 € (Ed. Sencilla)
21,95 € (Ed. Especial)

DVD *Babel* cierra una trilogía de películas orquestadas por el director mejicano Alejandro González Iñárritu, que incluye *Amores Perros* (2000) y *21 Gramos* (2003). Con esta sinfonía de nacionalidades e idiomas que es ***Babel***, Iñárritu (cinematográficamente hablando) se divierte jugueteando con el tiempo, rompiendo la linealidad. En tres continentes distintos, un mismo suceso redirige la vida de una serie de personajes. Algunos tienen que ver entre sí, otros en teoría muy poco. Pero al final queda claro que en cualquier parte del mundo hay injusticias y carencias emocionales. El guión, de Guillermo Arriaga, en algunos momentos se hace tedioso buscando un aspecto poético que sacrifica el ritmo de la acción. Este es el único pero que le ponemos a una película que está de moda poner por las nubes, porque ***Babel*** es una de esas cintas que no deja indiferente a nadie. Con un «profundo fondo» (permitiéndome la redundancia) hay una historia que engancha y que se añade al currículum de Brad Pitt con letras mayúsculas desembarazándose para siempre del «sambenito» de simple «sex-symbol».

PELÍCULA ●●○○○ EXTRAS DVD ●●●○○

Extras en el DVD.

Aún cuando no hay efectos digitales a prueba de bombas, siempre resulta interesante un extenso Making Of en el que disfrutar de un equipo «multinacional» tanto delante como detrás de las cámaras. Imprescindible para apreciar la importancia de los scripts, los operadores de cámara o los directores de fotografía.

Rodando alrededor del mundo y buscando los lugares perfectos donde retratar Babel.

JERRY LEWIS: EL PAYASO GENIAL

PARAMOUNT CONTINÚA TRAYENDO A ESPAÑA TODA LA FILMOGRAFÍA EN SOLITARIO DE JERRY LEWIS. ENTRE LA ÚLTIMA REMESA DESTACA LA TRONCHANTE «CASO CLÍNICO EN LA CLÍNICA». TODAS ELLAS LLEGAN EN IMPECABLES EDICIÓNES CON EXTRAS EXCLUSIVOS.

EL TRUCO FINAL (EL PRESTIGIO)

Con
HUGH JACKMAN, CHRISTIAN BALE, S. JOHANSSON, MICHAEL CAINE, DAVID BOWIE
Audios
ESPAÑOL, INGLÉS, ALEMÁN EN D.D. 5.1
Subtítulos
ESPAÑOL, INGLÉS, ALEMÁN Y PORTUGÉS
Distribuye
WARNER H.E.
18 € (DVD)
32 € (Blu-ray Disc)

La película en sí es uno de esos filmes hechos a medida para disfrutar tranquilamente en casa.

En una película tan rimbombante, echamos de menos más extras.

La magia llega al formato digital doméstico

DVD BLU RAY La película de Christopher Nolan (*Memento, Batman Begins...*) que dejó «tiesos» a los espectadores (a unos totalmente satisfechos y a otros un poco decepcionados por aquello de contar «el truco» de un espectáculo de prestidigitación), sale en DVD y *Blu-ray*. Puede que esta edición no satisfaga a los más ávidos de saber todos los secretos de esa gran maestra de las artes que es la magia del cine. No sabemos si más adelante nos espera una edición especial, pero qué duda cabe que los cinco documentales que incluyen los extras y la calidad del sonido que da de sí una película en formato digital, hacen muy apetecible este producto para el mercado doméstico. ISABEL GARRIDO.

PELÍCULA ●●●○○ EXTRAS ●●●○○

LAS CICATRICES DE DRÁCULA

Hammer Films nunca muere

DVD **Hammer Films** (uno de los nombres propios del terror europeo) combinó, con estilo genuinamente inglés, pechuga de campesinas y reformulación de los mitos clásicos del cine de terror. Sus películas lo tenían todo: más sangre de la que jamás se había mostrado en pantalla, puntos de partida delirantes, exquisitos logros visuales y la instauración de Peter Cushing y Christopher Lee como iconos absolutos del horror. ***Las Cicatrices De Drácula*** es la sexta película de la productora sobre el vampiro creado por Bram Stoker y en ella se recuperan elementos de la novela con la historia de un joven mujeriego y su hermana que llegan al castillo del conde. PEDRO BERRUEZO

Con
CHRISTOPHER LEE, PATRICK TROUGHTON
Audios
CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO (2.0)
Subtítulos
CASTELLANO, PORTUGUÉS, ITALIANO
Distribuye
UNIVERSAL
11,99€

PELÍCULA ●●●●○ EXTRAS DVD ○○○○○

Los Monster, en formato digital

Entre los numerosos lanzamientos de series de TV que aparecen en DVD cada mes, también hay lugar para los clásicos. **Universal** ha puesto a la venta (45 €) la primera temporada de *La Familia Monster*, en un *pack* con 6 DVD (38 episodios). Como gran atractivo, ofrece el piloto en *technicolor* (inédito hasta ahora). No está entero, pero nos permite descubrir a la primera actriz elegida para interpretar a la Sra. Monster, que acabaría siendo sustituida por Ivonne De Carlo en la serie de TV. La edición es ejemplar salvo por un fallo: el audio en sudamericano. Incomprensible, teniendo en cuenta el magnífico doblaje en castellano que pudimos disfrutar en *La Bola De Cristal*, allá por los años 80.

LA ALIANZA DEL MAL

Pura carnaza juvenil

DVD BLU RAY Lejanos quedan los tiempos en los que Renny Harlin era considerado uno de los gurús del cine de acción. Era la época de *Máximo Riesgo* y *La Jungla 2*. Pero el cambio de siglo trajo su perdición, al filmar pestiños como *Driven* y *El Exorcista: El Comienzo*. ***La Alianza Del Mal*** no reactivó su carrera, pero al menos **Sony** recaudó más de lo que costó producir esta trama en la línea de *Jóvenes y Brujas*, donde no faltan efectos especiales, algún golpe de efecto y mucha tía mona (y tíos mazas, por supuesto). Lo mejor del DVD, los comentarios de audio de Harlin, que demuestran que estaba más preocupado por destapar carne juvenil que por la calidad de la historia. BRUNO SOL

Con
STEVEN STRAIT, LAURA RAMSEY, SEBASTIAN STAN, JESSICA LUCAS, CHACE CRAWFORD
Audios
CASTELLANO E INGLÉS EN 5.1
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS...
Distribuye
SONY PICTURES H.E.
17,99 € (DVD)
29,99 € (Blu-ray Disc)

PELÍCULA ●●○○○ EXTRAS DVD ●●○○○

Guión
ED BRUBAKER
Dibujo
SEAN PHILIPS
Editorial
NORMA EDITORIAL
PVP
12 €

libros

HISTORIA SOCIAL DEL COMIC

Una reedición indispensable

Autor
TERENCI MOIX
Editorial
BRUGERA
Páginas 396
PVP 17,90 €

A finales de los 60 se publicó en España el libro *Los Cómics*, arte para el consumo y formas *pop*, en el que un joven Terenci Moix hacía un exhaustivo repaso al cómic como medio dentro de un contexto sociológico, atendiendo por un lado a la relación de la historieta con el resto de las artes populares y la llamada cultura pop, y por otro a la mitología propia del tebeo (sus personajes, sus simbologías, etc.). Sin olvidar, además, un análisis de la historia del cómic español hasta la fecha. Es el libro que por fin reedita Bruguera bajo el título, que el mismo Moix barajó para aquella primera y lejana edición, *Historia Social del Cómic*. De visita obligada.

TOP LIBROS
TERROR EXTREMO

1 **LIBROS DE SANGRE**
Clive Barker
2 **NARRATIVA COMPLETA**
H.P. Lovecraft
3 **EL MISTERIO DE SALEM'S LOT**
Stephen King
4 **DULCES SUEÑOS**
Robert Bloch
5 **LA PATA DE MONO Y OTROS CUENTOS...**
William W. Jacobs

TOP CÓMICS
SCI-FI TORTUOSA

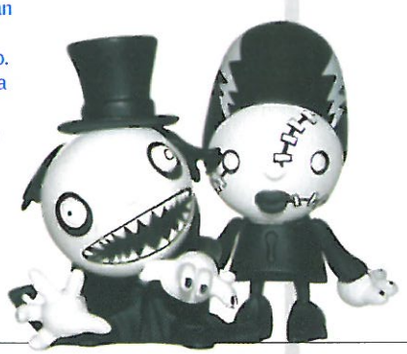
1 **TRANSMETROPOLITAN**
Warren Elis, Darick Robertson
2 **LOS INVISIBLES**
Grant Morrison, varios dibujantes
3 **EL ASCO**
Grant Morrison, Chris Weston
4 **EL CORAZÓN DEL IMPERIO**
Bryan Talbot
5 **BLAME**
Tsutomu Nihei

figuras

KILLER PANDA MONSTER THEATRE

Pura inocencia gótica...

Nos encantan las reinterpretaciones esquemáticas con aires *cute* de monstruos de literatura y cine de terror. Como el *Monster Theatre* de **Killer Panda**, una especie de *cartoons* tridimensionales de inocencia gótica que representan a personajes célebres del cine de terror más clásico. Desde el Lon Chaney de la mítica *London Afer Midnight* (foto), a la novia de Frankenstein, Nosferatu, la Momia, o el Hombre Invisible. Pueden comprarse por separado o en dos *packs* de tres que hacen que se nos caiga la babita...



Fabricante
KILLER PANDA
Dimensiones
7 CM.
PVP 7,95 €
21,95 €

SLEEPER

EL LARGO CAMINO A CASA

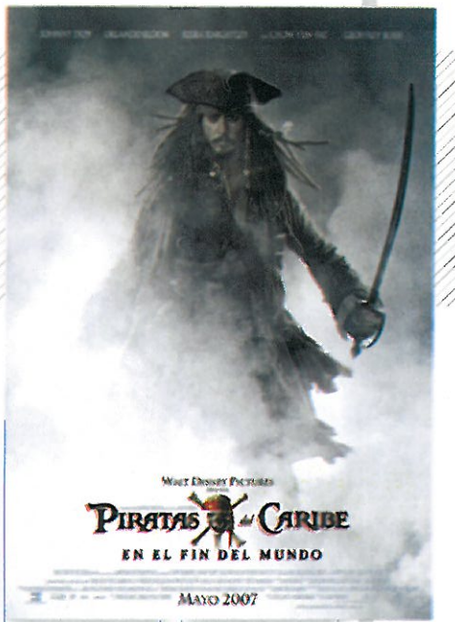
Espías, superhéroes y traiciones elevadas al cubo

cómic

Entre la obscena cantidad de novedades que salieron a la venta para el reciente Salón del Cómic de Barcelona, encontramos este cuarto y último tomo de la serie con la que muchos hemos conocido al guionista americano Ed Brubaker: *Sleeper*. En ***El Largo Camino a Casa***, la extenuante y esquizofrénica desventura del agente encubierto Carver llega a su fin. Teniendo en cuenta la trayectoria del personaje, la recta final está repleta de engaños, dobles juegos y traiciones que se multiplican y acumulan de manera exponencial, en la que es una de las series de género negro y espionaje más fascinantes que nos ha dado el *mainstream* americano en los últimos tiempos. Quien no conozca esta magnífica obra de espías superpoderosos y conspiraciones globales en la sombra, en la que la moral se disipa con asfixiante facilidad, está a tiempo de descubrir a un guionista tremendo.

Saca el máximo partido a tu tiempo libre

agenda



MAYO 23

CINE EN CASA PARA LOS PEQUES. A la venta en DVD Arthur y los Minimoys y en Blu-ray Ice Age 2.

MAYO 25

CINE O VIDEOJUEGOS, TÚ ELIGES. No te pierdas Piratas del Caribe 3 y su conversión al videojuego.

MAYO 29

EN BUSCA DE LA FELICIDAD. Lacrimógeno drama protagonizado por Will Smith y su hijo en la vida real.

MAYO 30

BABEL. Sale en DVD la aclamada película del director Alejandro González y protagonizada por Brad Pitt.

JUNIO 1

LARA Y NARUTO. A la venta Tomb Raider Anniversary y Naruto Uzumaki Chronicles. Ambos para PS2.

JUNIO 7

MALÚ EN CONCIERTO. En directo es impresionante, no te la pierdas en la Sala Arena de Madrid.

JUNIO 8

OCEAN'S THIRTEEN. Clooney y su pandilla de cacos regresa a la gran pantalla...

JUNIO 9

FESTIMAD SUR. Dos días (8 y 9 de junio) de intensos directos en el Estadio de Butarque de Madrid.

JUNIO 10

SURFILM FESTIVAL. Quinta edición del festival de películas y cortos sobre el surf. Muy curioso...

JUNIO 21

BOSÉ GIRANDO. En concierto en Las Ventas de Madrid el 21 de junio, y el 15 en Barcelona (Teatre Musical).

JUNIO 22

SHREK TERCERO. El Ogro verde y Cía. regresan... para buscar un heredero para el reino de Muy, Muy Lejos.

JUNIO 23

METRONOCK. Bad Religion y My Chemical Romance son sólo dos de las cabezas de cartel. En Madrid.

JUNIO 29

MÁS QUE JUEGOS. The Darkness para PS3 y Transformers para PS2, PS3 y PSP.

1 2 3 4

LO QUE SE LLEVA EN EL TENIS

Te proponemos siete prendas y complementos para que practiques remates, boleas y reveses con estilo.

5

6

1
Gorra denim en blanco con cierre ajustable en parte trasera. Hugo Boss (PVP no confirmado)

2
Mochila con dos compartimentos laterales. De Reebok. **41,70 €**

3
Shorts con bolsillos y cinturilla de goma. De Adidas. **20 €**

4
Gafas de Mormaii con lentes de policarbonato. **95 €**

5
Camiseta de Fila con materiales ligeros y transpirables. **29,95 €**

NUESTRO PREFERIDO

JUEGA CON EL TIEMPO

Urbano a la vez que deportivo

Nos gusta por su versatilidad, es unisex y su diseño permite ser utilizado tanto para hacer deporte como para un uso diario. Tiene cronómetro, la correa es de poliuretano y la pantalla es digital de cristal mineral. De Adidas. **70 €**.

POR ANA MÁRQUEZ

PEUGEOT 207 RC, DEPORTIVO DOMADO

Excelente motor por su empuje y porque no consume en exceso para su potencia.

Debería estar un poco mejor insonorizado. Suspensión seca.

Dispone de un excelente bastidor que lo mantiene con aplomo

Va equipado con un motor que es una maravilla, por lo bien que empuja y por su consumo contenido, a pesar de que monta una caja manual de cinco velocidades. Entra y sale de las curvas con una agilidad felina y nunca pone en apuros al conductor a no ser que quiera pasar de la raya más de lo debido.

Esta versión deportiva del **207** no es uno de esos automóviles indicados para hacer viajes muy largos, porque la suspensión es más bien dura, aunque no radical. Su capacidad interior sólo está diseñada para cuatro personas, pues atrás lleva simplemente dos cinturones de seguridad. Como es habitual en la marca, el bastidor es de esos que enamoran a los más puristas de la conducción. Así, el comportamiento del **Peugeot 207 RC** siempre es noble y predecible aunque se vaya a un ritmo rápido. Se aconseja conducirlo en un circuito para divertirse y así sacarle todo el provecho a su potencial. Además, existe la posibilidad de desconectarle el control de estabilidad.

En cualquier caso, y en circulación por carretera sobre todo, no se recomienda desconectar nada del coche porque siempre viene muy bien una ayuda en caso de despiste. Por otro lado, si por fuera tiene cierta apariencia de coche rápido (véase el alerón trasero), por dentro lo confirman los detalles deportivos como los pedales de aluminio, asientos aerodinámicos y volante forrado de cuero con un tacto agradable.

Motor **1.6 LITROS (4 CILINDROS)** | Potencia **174CV**
Aceleración 0-100 Km/h **7,1 S** | Velocidad Máxima **220KM/H**
Consumo medio (L /100 Km) **7,2** | Precio: **22.000 €** |
www.peugeot.es

Bien equipado. Varios airbags frontales laterales y de cabeza, control de tracción, de estabilidad, y de la presión de los neumáticos. Climatizador, ordenador de viaje, volante regulable en altura y profundidad, radio CD con MP3, limpiaparabrisas automático, seis altavoces, guantera refrigerada, elevalunas eléctricos...

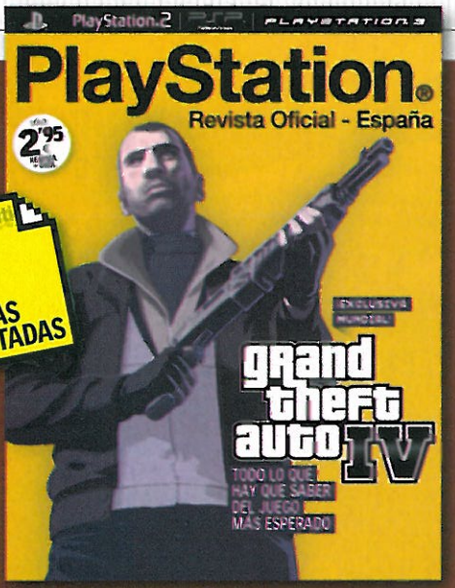
DODGE NITRO, EL FRONTAL IMPONE

En princpio sólo se comercializa con motores de gasolina

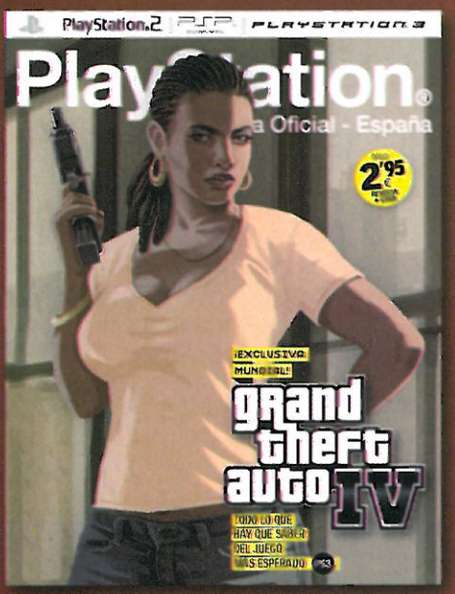
No estamos muy acostumbrados por estas tierras a todoterrenos tan cuadrados y de línea poco refinada. Estará disponible en tres versiones: *Nitro, Nitro R/t* y *Nitro SLT* con motores de 214 y 258 CV de potencia y con caja manual, o automática. Su tracción es a las cuatro ruedas y mide algo más de 4,5 metros de largo por 1,85 de ancho y 1,77 de alto.

POR MOTOR ZETA

despedida y CIERRE



LAS OTRAS PORTADAS



Pese a ejercer de actor amateur y domador de sierpes en su tiempo libre, nuestro director de arte aún tiene la milagrosa capacidad de rubricar portadas como éstas. La de abajo es exclusiva para los suscriptores de la Estación Espacial MIR.

MANOLÍN SE NOS CASÓ

Nuestro gran amigo y colaborador Manuel «el muchacho de Montilla» Almedina se casó con MariCarmen, el pasado 21 de abril, en el incomparable marco del Alcázar de Córdoba. Lo que pasó después fue menos romántico. The Elf y Dancin' Nemesis causaron el terror entre las muchachas casaderas, y acabaron en el pilón...

Go West. Estos fibrosos muchachotes animaron a Last Monkey durante su participación en el XI Concurso de Dobles de Joan Collins, que tuvo lugar en Cádiz. Quedó finalista.

¡Oh, Oh, Oh, Dremayer Campéon! R. Dreamer «La Galerna de Móstoles» se proclamó campeón del torneo PES6 para periodistas. Víctor Sánchez perdió con elegancia y se fue a degustar una rica *fondue* de liebre.

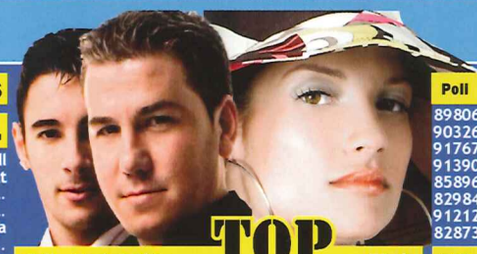
RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO NFS CARBONO & DEF JAM ICON

Miguel A. Gutiérrez Carrasco (MADRID)
Javier Gutiérrez Pérez (MADRID)
Daniel Anglada Pastrana (MADRID)
Juan L. García Puerto (MADRID)
Sandro Labernia García (BARCELONA)
Antonio de Molina Serrano (BARCELONA)
Fátima Revert Jimenez (BARCELONA)
Rafael Torres Álvarez (BARCELONA)
Maxime De Moor (MÁLAGA)
Daniel Sánchez Aguilera (BARCELONA)
Miguel A. Da Silva Casanova (TARRAGONA)
Enrique Larroca Gutiérrez (BARCELONA)
Denislav Geolgiev (VALLADOLID)
Francisco Guijarro Hidalga (CIUDAD REAL)
Juan Carlos Martínez Pérez (MADRID)

CONCURSO PUZZLES: LUMINES PLUS & EVERY EXTEND EXTRA

Jesús González Fabiola (GUIPÚZCOA)
Francisco J. Vigal Romero (SEVILLA)
Rocío López Bolorino (MÁLAGA)
Christopher Román R. (LAS PALMAS de G.C.)
José L. González Sánchez (MADRID)
Montse Adell Guardiola (BARCELONA)
Aurora de Lera Roldán (ZAMORA)
Carolina Hita Núñez (SEVILLA)
José Fernández Olmos (VALENCIA)
Luis Vázquez García (LA CORUÑA)



Artistas Originales
MÚSICA REAL

6701	AC/DC	Highway to hell
0917	Akon	Smack That
9698	Alej. Sanz	Te lo agradezco pe...
9699	Alej. Sanz	A la primera perso...
2762	Amaral	Sin ti no soy nada
9150	Antonio C.	Para que tu no..
7769	Bob Sinclar	World hold on
13748	Boney M	Daddy cool
1550	BSO A. de Grey	Chasing cars
13567	BSO A. de Grey	How to save a..
77224	BSO El bueno, el feo y el malo	
6368	BSO El Exorcista	Tubular bells
4846	BSO El Padrino	El Padrino
2340	BSO El ultimo mohicano	El ult...
4887	BSO Fraggle Rock	Fraggle Rock
3677	BSO Gladiator	Gladiator
7186	BSO La pantera Rosa	La panter...
4901	BSO Pretty woman	Pretty w...
9100	BSO Pulp Fiction	Pulp Fiction
3680	BSO Rocky	Eye of the tiger
0358	Calle 13	Atrevete-te
14575	Camela	Mi otra mitad
13677	Coti	Cancion de Adios
4885	David Bisbal	Silencio
6873	Diego Martin	Dejame verte
13068	Don Omar	Salio el Sol
9342	Dover	Let me out
9368	El Arrebato	Duele
7312	El Arrebato H. Centenario Sevilla	
6150	El Canto del loco	Besos
9481	Fito y F.	Por la boca vive el pez
7548	Guns N Roses	Sweet child of...
7587	Haze	Gasolina, Sangre y Fuego
9960	Holly Dolly	Dolly song (ievas...)
9422	Julieta Venegas	Limon y sal
13164	Kiss	I was made for loving you
0261	K-narias	No te vistas que no vas
9508	Mala Rodriguez	Por la noche
0058	Malu	No voy a cambiar
1722	Malu	Si estoy loca
8997	Mana	Labios compartidos
13022	Mana	Manda una señal
8624	Nelly Furtado	Te busque
3700	Nirvana	Smells like teen spirit
9030	Paulina Rubio	Ni una sola pal...
9203	Pignoise	Te entiendo
9974	RBD Rebelde	Ser o parecer
6776	RBD Rebelde	Salvame
6775	RBD Rebelde	Solo quedate en...
0157	Ricky Martin	Tu recuerdo (salsa)
13763	Ricky Martin	Pegate
14302	SFDK	Pruebalo
13235	Shaila Durcal	Vuelvete a la Luna
0466	Siempre Asi	Salve del Ole
0567	Soraya Arnelas	Self control
3722	U2	With or without you
0495	Wisin y Yandel	Noche de sexo

TOP

Poll	Real	Artista	Título
91237	1486	La Quinta Estacion	Me muero
91412	13552	Jennifer Lopez	Que hiciste
91353	13013	Conchita	Tres segundos
89129	6774	RBD Rebelde	Rebelde
90816	1481	Melendi	Kisiera yo saber
90283	9908	Hanna	Como en un mar eterno
91568	14147	Miguel Bose y Paulina Rubio	Nena
91504	13725	Shakira Las de la intuicion (Anun. coche)	
91750	14609	El Sueño de Morfeo	Para toda la vida
90895	1589	Take That	Patience
91075	0523	Lucky Twice	Lucky
91444	13073	Mika	Grace Kelly
91249	0255	La Oreja de Van G.	En mi lado del sofa
91426	13588	Andy y Lucas	Quiereme
91731	14564	Natasha Bedingfield	Unwritten

Envía **GUAY** Código Poll MÚSICA REAL O SONIDO REAL Al **5888**

Ej: Envía GUAY 13588 al 5888 para que suene la V.O. de QUIÉREME cantada por ANDY Y LUCAS o envía GUAY 91426 al 5888 para escuchar la polifónica

SONIDOS REALES

BEBE	Ruidosa carcajada de un bebe partiéndose
ORGASMO	Esta lo está pasando muy bien...
TARZAN	Grito de Tarzan, igual que en la peli
GITANO	Ja payo, llevo lo'malacatone en la fregoneta
TIKITAKA	¡Mítico! Tikitaka, tikitaka...
GALLINA	Gallina imitando a... ¡Un Formula 1!
ELCAUDILLO	"...España es una nación grande..."
TELEFONO	Sonará como en casa de tu abuela

Ej: Envía GUAY ORGASMO al 5888 y te pondrás a cien cuando te llamen

NACIONAL

Poll	
89806	Ni una sola palabra
90326	Te lo agradezco p...
91767	Vertigo
91390	Idiota
85896	No
82984	Paquito Chocolatero
91212	Salve del Ole
82873	Muñeira De Chantada

CINE/TV

Poll	
80039	Rocky
84724	El bueno, el feo y...
84937	Kill Bill - Silbido
85529	El último mohicano
84067	El Exorcista
80082	La pantera Rosa
84207	El Padrino
85606	Vals de Amelie
84759	Gladiator
80017	Mision imposible
80096	Pulp Fiction
84064	Star Wars (Marcha I.)
83754	Pesadilla antes de...
83901	Zorba el griego
84940	Sexo en Nueva York
84560	Curro Jimenez
83883	Fraggle Rock
85607	El pajaro loco
80108	Benny Hill
83648	La familia Monster
90669	A. de Grey (Chasing...)
83737	Dragon Ball Z
83834	La abeja maya
84999	CSI Miami
84697	CSI Las Vegas
91534	A. de Grey (How to...)
85441	Verano azul

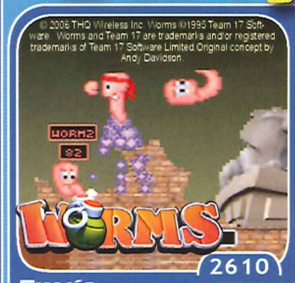
POP/ROCK

Poll	
90307	Dolly song (ievas...)
90019	Let me out

HIMNOS

Poll	
85220	Himno de la legión
84362	Champions League
84494	La internacional
82124	Atletico De Madrid
85507	Partido popular
84489	Els segadors
82172	Barcelona
84446	Cara al sol
83188	Real Madrid
83808	Himno de España
84094	Himno Republicano
89601	Centenario del Sevilla
85333	You´ll never walk...
82123	Athletic De Bilbao
90623	Centenario del Betis
84490	Asturias patria qu...
84436	Centenario R. Madrid

OleMovil.com



Envía **CLIK** Código JUEGO Al **5888**

Ej: Envía CLIK 1836 al 5888 para jugar a toda pantalla al 50 por 15

Envía **STILO** Código TEMA Al **5888**

Ej: Envía STILO 9199 al 5888 para que los fondos e iconos de tu móvil se cambien por BEBES

También puedes elegir:

MEGATETAS	ASIATICAS	GUERRERAS	RUBITAS
CHICASENBIKINI	MACIZAS	CULITOS	POMPIS
DESNUDAS	KAMASUTRA	MULATAS	ENFERMERAS
LESBIANAS	TETAS	TANGAS	NINFAS
MANGASEXY	ESCOTES	HENTAI	TIASENBOLAS

Ej: Para cambiar los fondos e iconos de tu móvil por Chicas en Bikini, envía STILO CHICASENBIKINI al 5888

POLIFÓNICAS, SONIDOS REALES, MUSICA REAL solo para móviles compatibles con estos contenidos y debidamente configurados wap. TEMAS compatibles con Lg f2400, s5200. Motorola a780, c385, e1000, e1070, e398, i2, v1050, v1075, v180, v220, v3, v300, v3i, v3x, v500, v525, v547, v550, V600, v620, v635, v80, v975, v980. Nokia 3220, 3230, 3250, 5200, 5300, 6020, 6021, 6070, 6101, 6103, 6131, 6170, 6233, 6260, 6270, 6280, 6600, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 7260, 7270, 7280, 7360, 7370, 7610, 6800, 6230i, e61, n70, n71, N73, n90, n91, Samsung sgh-e340, sgh-e730, sgh-e770, sgh-e900, sgh-v200, sgh-x680, sgh-x680, sgh-z400, sgh-z510. Siemens a51, al21, ax72, c65, c75, cf75, cl55, cx70, ef81, ef71, m65, s65, s66, sl65, sl75 (según características del modelo, algunos iconos no se podrán cambiar) JUEGOS compatibles con Alcatel 556 (Solo 1436, 1459, 2610). Lg F2400 (Solo 1436, 1459, 2610), KG800 (Solo 1459, 2610), KU800 (Solo 1459, 2610). L3100 (Solo 1459), L600V (Solo 1459, 2610). S5200 (Solo 1436, 2610), U8150 (Solo 1436, 2610, 7741), U8210 (Solo 1459). Motorola C385 (Solo 1436). C650 (Salvo 1436, 1836, 2610). E1000 (Solo 1436, 1836, 2610). E1070 (Solo 1436, 2610). E770 (Salvo 1836). K1 (Solo 1436, 2610). L2 (Solo 2610, 9585). L6 (Salvo 1436, 1836). L7 (Salvo 1836). PEBL V3x (Solo 1436, 1459, 2610). V1050 (Solo 1836). V1075 (Solo 1836, 7741). V150 (Salvo 1436). V220 (Salvo 1436). V300. V360 (Salvo 1836). V3i (Salvo 1836). V3ix (Solo 1436, 1459, 2610). V3x (Salvo 1459, 1836). V3. V500 (Salvo 7741, 9585). V525, v547 (Salvo 1836). V550. V600. v620 (Solo 1459). v635 (Salvo 1836, 9585). V980. W220 (Solo 2610). Z3 (Solo 1436). Nokia 2610 (Solo 1436, 1459, 2610). Nokia 2650 (Salvo 1836, 7741). 3100 (Salvo 7741). 3120 (Salvo 1836, 7741). 3200 (Salvo 7741). 3220 (Salvo 7741). 3230 (Solo 1436, 1459, 2610). 3510i (Salvo 1459, 7741). 3650 (Salvo 1459, 7741). 5140i (Salvo 7741). 5200 (Solo 1459, 2610). 5300 (Solo 1436, 1459, 2610). 5500 (Solo 1436, 2610). 6020 (Salvo 1836, 7741). 6021 (Salvo 1836, 7741). 6030 (Salvo 1836, 7741). 6060 (Solo 1459, 2610). 6070 (Solo 1459, 2610). 6085 (Solo 1459, 2610). 6100 (Salvo 7741). 6101 (Salvo 1436, 7741). 6102 (Solo 1459, 2610, 9585). 6103 (Solo 1459, 2610, 9585). 6111 (Salvo 1836, 7741). 6125 (Solo 2610). 6131 (Salvo 1836, 7741). 6151 (Solo 2610). 6170 (Solo 1459, 2610, 9585). 6230i (Salvo 1459, 1836). 6230 6233 (Solo 1436, 1459, 2610). 6234 (Solo 1436, 1459, 2610). 6260 (Solo 1436, 1459, 2610). 6270 (Salvo 1836, 9585). 6280, 6288 (Solo 1436, 1459, 2610). 6600, 6610i (Solo 1436, 1459, 2610). 6610 (Solo 1436, 1459, 2610). 6630 (Salvo 1836). 6670 (Salvo 1836). 6680 (Salvo 1836). 6681 (Solo 1459, 7741). 6920 (Salvo 7741, 9585). 6822 (Solo 1436, 1459, 2610). 7200 (Solo 1436, 1459, 2610). 7210 (Solo 1436, 1459). 7250i (Solo 1436, 1836, 2610). 7260 (Salvo 1836, 7741). 7270 (Solo 1459, 2610). 7360 (Solo 1436, 1459, 2610). 7370 (Salvo 1836, 7741). 7390 (Solo 1436, 1459, 2610). 7610 (Salvo 1836). 7650 (Salvo 7741). 8800 (Solo 1436, 2610, 7741). E50 (Solo 1436, 1459, 2610). E51 (Solo 2610). N-GAGE (Salvo 7741, 9585). N-GAGE QD (Salvo 7741, 9585). N70 (Salvo 1836). N71 (Solo 1436, 1459, 2610). N72 (Solo 1435). N73 (Solo 1436, 1459, 2610). N80 (Solo 1436, 2610). N80 (Solo 1436, 2610). N81 (Solo 1436, 2610). N93 (Solo 1436, 1459, 2610). Pansonic X400 (Solo 1436, 1459). X60 (Solo 1436, 1459). Sagem MY-X5i (Salvo 1836, 2610). MY C5-2 (Solo 1436, 7741). Samsung SGH-C300 (Solo 1459). SGH-D500 (Salvo 2610). SGH-D600 (Solo 1459). SGH-E300 (Solo 1436, 7741). SGH-E330 (Solo 1436, 7741). SGH-E530 (Solo 1436, 1459, 9585). SGH-E600 (Solo 1459, 1836). SGH-E630 (Solo 1459, 2610, 9585). SGH-E700 (Solo 1459). SGH-E730 (Solo 1436). SGH-E800 (Solo 1436, 7741). SGH-E900 (Solo 1436, 1459). SGH-X200 (Solo 1459, 2610). SGH-X460 (Solo 1459). SGH-X480 (Solo 1459, 2610). SGH-X640 (Solo 1436, 1459, 2610). SGH-X660 (Solo 1459, 9585). SGH-Z140 (Salvo 1836). SGH-Z400 (Solo 1836, 7741). SGH-Z500 (Salvo 1836). SGH-Z510 (Salvo 1836, 2610). SGH-Z560 (Solo 1436, 1459, 2610). SGH-ZV10 (Salvo 1836). SGH-ZV40 (Salvo 1836, 7741). Z130 (Salvo 1836). Z150 (Solo 1436, 2610, 9585). Z300 (Salvo 1836, 2610). Sharp 550SH (Salvo 1836, 7741). 703SH (Salvo 1836, 7741). 770SH (Solo 1436, 1459, 2610). GX15 (Solo 1436). GX25 (Solo 1436, 1836, 9585). GX30 (Solo 1436). Siemens AP51 (Solo 1436, 2610). AX72 (Solo 2610). C65 (Salvo 1459). C72 (Solo 1459, 2610, 7741). C75 (Solo 1436, 2610). CF62 (Solo 1436, 2610). CL75 (Salvo 1836, 7741). CX65 (Salvo 1459, 9585). CX75 (Solo 1436, 2610). EL71 (Solo 1436, 1459, 2610). M65 (Salvo 1459). S65 (Salvo 1436, 1459, 2610). S65 (Salvo 1459, 1836). SL75 (Solo 1436, 2610). Sonyericsson P800 (Salvo 1836, 9585). P900 (Salvo 1836). K300i (Salvo 1836). K510i (Salvo 1836, 7741). K608i (Solo 1436, 1459, 7741). K610i (Salvo 1836, 7741). K700i (Salvo 1836). K750i (Salvo 1836). K800i (Salvo 1836, 7741). T610 (Salvo 2610, 7741). T630 (Solo 1436, 1459, 9585). V600i (Solo 1436, 1459, 2610). V800, W300i (Salvo 1836, 7741). W550i (Salvo 1836). W710i (Solo 1436, 1459, 2610). W800 (Salvo 1836). W810i (Salvo 1836). Z1010 (Solo 1436, 1459, 2610). Z300i (Solo 1459). Z520i (Salvo 1836). Z530i (Salvo 1836, 7741). Z600 (Salvo 1436, 1459) Utilizando nuestros servicios, el número de móvil de nuestros clientes queda registrado en una bbdd inscrita en la agencia de protección de datos con el nº 2033360322. Responsable del fichero: Jet Multimedia España S.A. Otorga su consentimiento para que el nº de movil pueda ser utilizado posteriormente para el envío gratuito de ofertas relacionadas con olemovil.com. Conforme a la ley vigente, puede darse de baja así como ejercitar su derecho de acceso, rectificación, cancelacion u oposicion indicando su teléfono a info@olemovil.com. Coste del SMS 1,2€ sin IVA. (Requisitos: 3 sms para polifónicas,sonidos reales, musica real,4 sms para temas, 5 sms para juegos). Precio max. de la llamada al 803: 1,09 €/min Red Fija, 1,51 €/min Red Movil, IVA incluido. Mayores de 18 años.Delicom. Apdo. correos 36442, CP. 28060 Madrid

BURNOUT™ DOMINATOR

CONDUCCIÓN EXTREMA EN ESTADO PURO

3+ www.pegi.info

PlayStation.2 PSP™

www.burnout.es

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo and Burnout are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. "PlayStation", "PSP" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.